Sam Johnson

# L'Université Miskatonic






6<sup></sup>

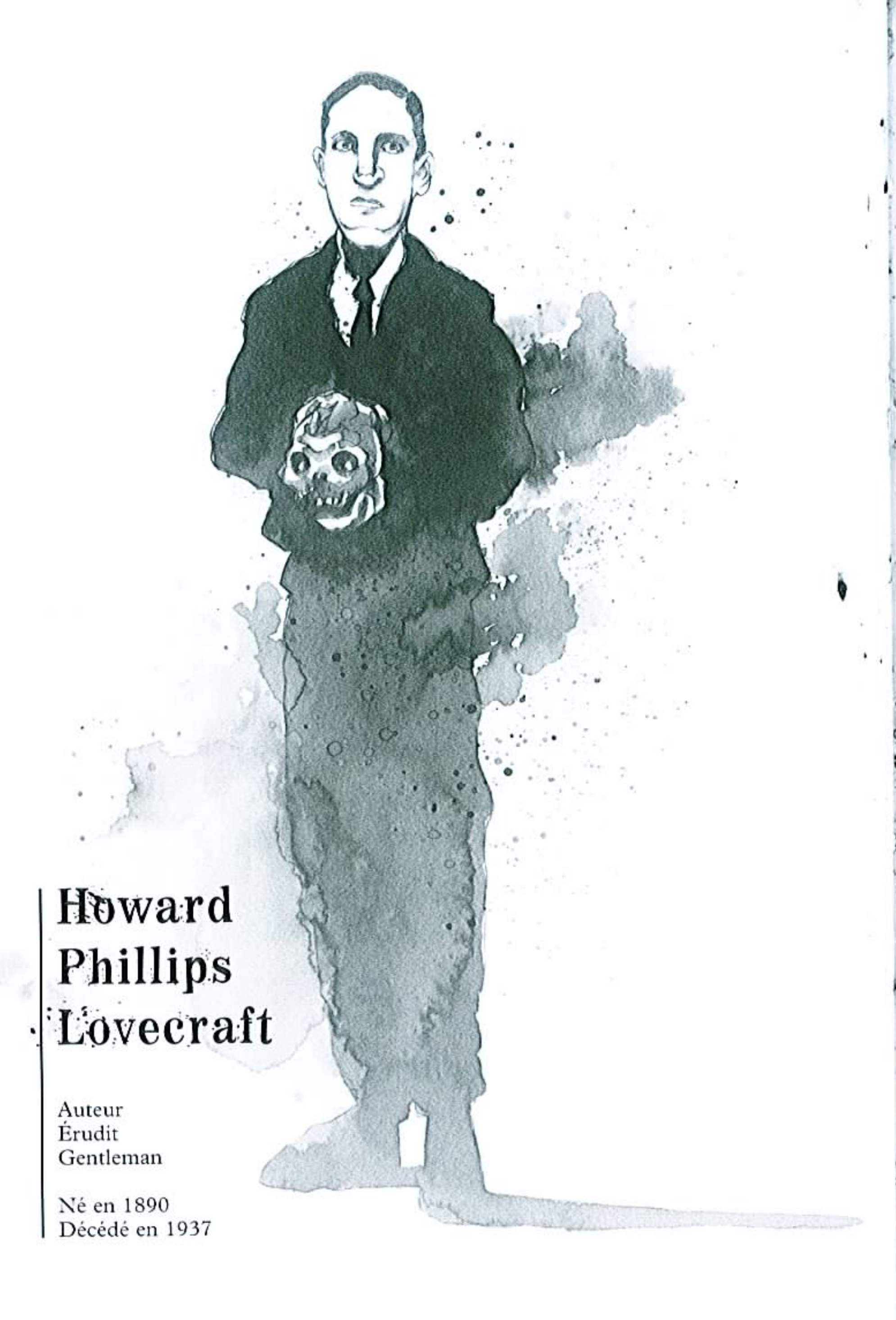
# L'Université Miskatonic

Un manuel à la gloire d'Arkham

Par Sam Johnson

Avec Sandy Antunes, Richard Watts,
Keith Herber, Alan Matthews, Chris Tutt,
Doyle Tavener, Lynn Willis
et diverses petites mains

Éditions Sans-Détour



**Howard Phillips Lovecraft**

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

WWW.SANS-DETOUR.COM

**Pour la version américaine**

**Illustration de couverture** : Philip R. Rogers
**Illustrations intérieures** : David Grilla, Alex Thomas, Paul Carrick, Tom Kalichak
**Cartes intérieures** : David Conyers
**Direction éditoriale** : Lynn Willis
**Mise en page et graphisme** : Deborah Jones, William Jones, Charlie Krank
**Conception de la couverture** : Charlie Krank
**Chaosium c'est** : Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie & diverses créatures étranges

**Pour la version française**

**Traduction** : Vivien Feasson
**Relectures** : Christophe Ployon
**Couverture & maquette intérieure** : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-21-4
Édition et dépôt légal : mars 2010

# Table des matières

**« Lignes pour la remise des diplômes de l'école d'infirmières de Rhode Island »**
**(A être prononcées par la sœur de l'auteur)**

*Le prologue est achevé – suit la pièce de la vie ;*
*Et à graves besoins répondent graves années ;*
*Mais n'oublions jamais au fond de nos esprits*
*Les jours heureux qu'ici nous avons pu passer.*
*Ici la connaissance forgea notre jeunesse,*
*Et dirigea nos pas sur le chemin du vrai ;*
*Avec force paisible nos idéaux s'élevèrent,*
*Et l'art et la pratique comme il faut se mêlèrent :*
*C'est ici, que d'amis incarnant la franchise,*
*Nous bûmes de l'amitié avec joie les bienfaits :*
*Et que d'ici jamais nos pensées ne dérivent,*
*Quelques ors et renoms qu'apportent les années.*

H.P. Lovecraft



# Clarifications

## Se tenir sur les épaules de géants

Une œuvre de cette envergure aurait été impossible si un travail d'importance n'avait été préalablement effectué, et je me considère fortuné et honoré de suivre une voie si bien tracée par ceux qui me précédèrent. Mon approche, au cours de l'écriture de ce livre, fut (sans surprise) académique : j'ai embelli, interprété et compilé bien plus que je n'ai créé dans ces pages. *L'université Miskatonic* fut si long à écrire et prit tant de tours et de détours inattendus que la quantité même de références est devenue impossible à comptabiliser : j'ai laissé mes empreintes sur toutes les pages de ce livre, mais sa structure et ses fondations existaient bien avant que je m'y intéresse. Je suis sûr que j'oublie quelques noms ici et là, ou néglige l'importance de la contribution de certains. Si je manque d'égards envers les travaux de quiconque, j'implore humblement son pardon ; j'espère que vous considérerez le projet achevé comme un acte d'amour et verrez chaque référence comme un hommage.

## Sources primaires

*L'université Miskatonic* ne pourrait exister sans les histoires de H.P. Lovecraft. Le travail d'August Derleth (en particulier *Le rôdeur devant le seuil* et *La trace de Cthulhu*) servit d'inspiration pour tout le matériel portant sur Seneca Lapham, les bois de Billington et Laban Shrewsbury. Les fictions de Lin Carter sur le Mythe (tel le cycle des *Légendes de Xothique* réimprimé par Chaosium) ont eu, elles-aussi, une profonde influence, particulièrement dans la description de la bibliothèque Orne (Bryant Hoskins, Wilbur Akeley et le buste de Cotton Mather viennent tous de ses histoires). De plus, la seconde édition de l'*Encyclopedia Cthulhiana* fut une source vitale, tout comme l'*Ex Libris Miskatonici* de Joan C. Stanley (lieu de naissance du Tabularium, du Krypticon et guide principal de l'histoire et du contenu de la bibliothèque Orne). *The chronology out of time* de Peter Cannon apporta aussi son assistance en tant que référence et source de vérification.

## Sources secondaires

L'essentiel du matériel de ce livre fut d'abord créé (dans le contexte de *L'Appel de Cthulhu*) par Keith Herber dans *Les mystères d'Arkham*, puis plus tard publié sous le nom de *H.P. Lovecraft's Arkham*. Ce matériel fut révisé, embelli et étendu par Sandy Antunes dans son *Miskatonic University Guidebook*. Le présent travail en est une nouvelle version, une tentative de l'étendre et de le compléter un peu plus, tout en incorporant des informations venues du corpus des fictions du Mythe et des vingt-cinq ans de scénarios pour *L'Appel de Cthulhu*. La plupart des personnages, des lieux et des éléments que vous trouverez dans ces pages viennent de ces travaux.

## Contributions générales

Alan Matthews, Doyle Wayne Ramos-Tavener et Chris Tutt aidèrent tous à construire les personnages de la cabale Armitage telle que décrite dans le chapitre « le Mythe à Miskatonic » et contribuèrent à mettre en forme l'histoire de l'université et la bibliothèque Orne. Leur collaboration, lors des séances de test et de réflexion, fut régénératrice pour ce livre : si elle ne peut être concrètement mesurée, elle est pourtant indéniable.

Chris Tutt conçut aussi les premières versions de la compétence « *Statut universitaire* » et, avec Doyle Wayne Ramos-Tavener, créa les « contrôles de semestre » et le système aléatoire de validation des matières. Chris Tutt a également passé du temps sur l'Œil d'Amara et la cellule rosicrucienne.

Doyle Wayne Ramos-Tavener créa le personnage de Daniel Reardon.

Alan Matthews servit de collecteur de données, de dactylo par intérim, et contribua par son aide au ton de la section de « La population du campus ». Il créa ceux qui creusent en dessous, la cérémonie de la tonte, Isaiah Potter et Weatherton Artsbalm.

Sandy Antunes créa et décrivit en premier les tunnels de Miskatonic. Sam Johnson donna aux passages souterrains une histoire, inventa les lieux qui s'y trouvaient, détailla leurs accès, et les remplit du petit peuple. L'histoire de Miskatonic par Antunes servit de base d'inspiration pour la version se trouvant dans ce volume. Il créa également les personnages de Scott Whidden, Diane Loring, Joe le magasinier, Amanda l'errante, Napoléon le mastiff, Lucas Tetlow et du déjà mentionné ordre rosicrucien du campus.

Sandy Petersen avait écrit une version raccourcie et plus ancienne de l'histoire de Miskatonic, publiée au sein du *Miskatonic University Graduation Kit* en 1987. Sam Johnson mélangea cette histoire avec la version

d'Antunes et quelques morceaux trouvés dans l'*Ex libris Miskatonici* de Stanley.

Sam Johnson combina et lissa les histoires conflictuelles de l'université Miskatonic, compila la liste des lieux du campus, fusionna les catalogues discordants de livres rares et dangereux de la bibliothèque Orne (recherchant, polissant, et inventant si besoin le contenu des tomes), créa les sections relatives au Mythe du musée d'exposition (incluant le vieux loucheur), et mit en forme l'histoire des tunnels du campus. « Les mystères de Miskatonic » sont sa création, de même que les règles de création d'étudiants investigateurs et le système alternatif de validation des matières, la plupart des sortilèges décrits dans l'appendice « Nouvelle magie », et les « Graines sinistres ». Il compila également la liste des organisations du campus (inventant les « étudiants pour une démocratie industrielle » au passage) et celle des facultés, et contribua significativement à la couleur de « La population du campus ».

## Post-scriptum malveillant

Les personnages ou détails suivants furent tirés d'autres scénarios ou matériels de jeu :

Keith Herber créa le Dr Ronald Galloway (dans la partie « Les sables du temps » de la campagne *Les Fungi de Yuggoth,* plus tard réimprimée sous le nom *Curse of Cthulhu* puis *Day of the beast*), le Dr Curtis Mathieson (*La trace de Tsathoggua*, réimprimée sous le terme *Compact trail of Tsathoggua*), le Dr Henry Ethelrod (ibid), le Dr Thomas E. Parkins (*Retour à Dunwich,* qui servit aussi de source pour tout le matériel lié à Lucas Tetlow), le petit peuple, la banshee et leurs sortilèges.

Keven Ross créa le Dr Elliot Mills (« Le veilleur dans la vallée » des *Contes de la vallée du Miskatonic*), Malcolm Veidt (*H.P. Lovecraft's Kingsport*) et (avec Todd Woods) le Dr Jacob Handy (« La galerie des horreurs » dans *Contes de la vallée du Miskatonic*).

Scott David Aniolowski créa Basil Ives (« Fondu au gris », *Contes de la vallée du Miskatonic*). Wesley Martin créa le Dr Albert Gist (« La plantation » dans *Les demeures de l'épouvante*).

Doug Lyons et L.N. Isynwill créèrent le Dr Georgi Brodsky (« L'eau qui dort » et « Les ténèbres qui tuent » dans *Les Grands Anciens*).

Paul McConnell créa le Dr Johnathan Moore (campagne de *La chose sur le seuil*).

Charles et Janyce Engan ont créé le professeur Willima Moore (*Par delà les Montagnes Hallucinées*).

M.B. Willner créa le Dr Felix Fuda (« The Mauretania » repris dans *The Cthulhu casebook*).

Mark Hutchinson, Sandy Petersen et les autres créèrent « l'Ordre du crépuscule d'argent » (dans *Les ombres de Yog-Sothoth*, récemment ressorti en anglais).

Adam Scott Glancy and John Tynes créèrent le sortilège du « Pentagramme Pnakotique », et donnèrent des caractéristiques aux notes et formules de réanimation d'Herbert West (« Tiger transit » et « Dead letter », tous deux inclus dans *Delta Green : countdown* de Pagan Publishing. L'article du « Tiger transit » servit également d'inspiration pour la magie Tcho-Tcho, décrite ici dans l'appendice « Nouvelle magie ».

Le *GURPS Egypt* de Thomas Kane servit de source pour le nom de Tesherkhenakai, inspira sa magie et fut utilisé pour toutes les dates relatives à l'ancienne Égypte.

Les colonnes *Suppressed transmission* de Ken Hite (incluses dans le magazine électronique sur les jeux de Steve Jackson Games, *Pyramid,* puis publiées en deux volumes) apportèrent quantité d'inspiration supplémentaire, particulièrement pour ce qui est du traitement des rose-croix et des templiers tels qu'ils apparaissent dans « Le Mythe à Miskatonic ».

Le supplément *Liber ka* de John R. Snead pour le jeu de rôle *Nephilim* servit d'inspiration pour la magie hermétique décrite dans ce volume, et pour tous les sortilèges hermétiques décrits dans la section « Nouvelle magie ».

L'article « Occult books » par Charles B. Zaglanis dans le *Keeper's companion 1* fut utile à la conception des bibliothèques de l'Œil d'Amara et de la triade rosicrucienne.

L'ancien *Manuel du gardien* de Keith Herber servit de base et de modèle à la description des tomes de la bibliothèque Orne.

Jody Cochrane, James Nance, Dustin Wright, Daniel Eastland, Dustin Wright, Alan Matthews, Paul Zanca, Michael Tucker, Steven Holt, Adriana de chez Nana, et John Arrant furent les galants testeurs de la campagne où contrôles de semestres, système de validation des matières et règles de création des personnages étudiants firent leurs débuts.

Sandy Antunes titra « Hail Miskatonic, hail » et en choisit la mélodie. Sam Johnson écrivit les paroles, et Steve White la mit en musique.

Sam Johnson

# Introduction

Bon retour à Miskatonic ! Les passionnés du Mythe de Cthulhu et les vieux joueurs de *L'Appel de Cthulhu* connaissent bien ce nom, et le chérissent avec un mélange d'adoration et d'effroi. Institution d'enseignement supérieur, petite et calme, Miskatonic est le foyer des plus grands personnages de H.P. Lovecraft et l'origine de nombreuses expéditions dans l'inconnu. Symbole de la raison, du savoir et de la science, cette école représente tout ce qui est bon, vrai et pur dans notre civilisation moderne – le « nous » face aux « eux », insidieux étrangers du Mythe de Cthulhu. Si Miskatonic est mentionnée ou occupe une place importante dans la plupart des histoires fondamentales du jeu de */L'Appel de Cthulhu*, l'université elle-même reste aussi mal définie que les nombreuses bêtes qui hantent les pages des fictions de Lovecraft. Si les monstres qui ne se montrent jamais sont souvent plus effrayants que ceux que l'on peut voir, l'université Miskatonic et les professeurs qui parcourent ses halls de lierre et d'albâtre appartiennent à notre univers éveillé, « normal », et supportent parfaitement la lumière du jour. Les gardiens de *L'Appel de Cthulhu* doivent pouvoir précisément détailler Miskatonic, qu'ils placent l'ensemble de leurs campagnes sur le campus endormi ou qu'ils n'y fassent que de brèves visites. Qui, à Miskatonic, pourra croire les contes extraordinaires des investigateurs ? Quels secrets sont, au juste, gardés dans la bibliothèque Orne, connue à travers le monde entier ? Quelles rencontres feront les investigateurs en tentant d'en savoir plus ? L'université Miskatonic vous offre quelques réponses, en étudiant cet environnement familier avec une approche scientifique et la même obsession qu'ont les bibliothécaires pour les détails.

Si ce livre ajoute beaucoup à la description de Miskatonic, grand soin a été pris de laisser autant d'éléments que possible à la discrétion du gardien. Quelle est la taille exacte de l'université ? Aucun chiffre n'est donné ici : comme Keith Herber le dit dans son ouvrage *H.P. Lovecraft's Arkham*, elle devrait être assez petite pour qu'un professeur ou un étudiant puisse penser qu'il connaît tout le monde sur le campus, mais juste assez grande pour que cela soit impossible. Ne pas recenser la population de Miskatonic laisse au gardien la possibilité d'ajouter des étudiants ou des facultés en fonction des nécessités des scénarios et des campagnes. De plus, comme le notait Sandy Antunes dans le *Miskatonic U. Guidebook*, 70% de la population universitaire change tous les quatre ans. De même, si le campus est cartographié et catalogué en entier, les plans intérieurs détaillés de ses bâtiments sont laissés à l'invention du gardien. Miskatonic est une petite université typique de la Nouvelle-Angleterre, nichée au cœur d'une cité traditionaliste : Arkham, Massachusetts. Cousine pauvre des saintes institutions d'Harvard, Brown ou Princeton (le terme d'Ivi League ne sera guère utilisé avant 1936), Miskatonic offre néanmoins des diplômes convoités dans un grand nombre de domaines et s'enorgueillit de standards académiques élevés. Les administrateurs ont de grands espoirs pour l'avenir et l'université souhaite se bâtir une réputation d'excellence et d'innovation au sein de la communauté scientifique. Comme sur tous les campus, les étudiants de Miskatonic font tout pour obtenir leurs diplômes et profiter des jours glorieux de leur jeunesse. Leurs professeurs écrivent, enseignent et mènent leurs recherches, avec, selon leur caractère, un zèle des plus naïfs ou une amertume et un cynisme sans vergogne. Les neuf-dixièmes des résidents, enseignants et anciens élèves, pensent que Miskatonic est une école parfaitement normale dans une ville parfaitement normale... Les histoires racontées par le gardien et ses joueurs concernent les quelques infortunés qui aperçoivent ce qui gît sous la surface ou qui commencent à remarquer les événements étranges qui secouent leur chère vieille université.

Mon premier but en écrivant ce livre était d'établir une description définitive de l'université Miskatonic. Les deux aides de jeu qui l'avaient précédée (*Arkham Unveiled* et *le Miskatonic U. Guidebook*) devaient être réconciliées entre elles et avec toute les fictions concernant le Mythe que je pouvais trouver. Dans de nombreux cas, les informations venant de ces différentes sources se recouvraient ou se contredisaient. En fin de compte, je dus prendre des décisions, basées sur ma hiérarchie subjective des sources (tel qu'expliqué plus loin) et sur la vision que j'avais d'une petite université à la fin des années 20. J'ai aussi tiré parti de ma propre expérience universitaire (bien que dans une bien plus grande école) et de l'histoire de mon Alma Mater pour ajouter des détails et de l'épaisseur au campus, notamment concernant les facéties du corps étudiant. Quelles que soient les choses qui rôdent dans les ombres (et une grande attention a été portée aux sombres

secrets de l'U.M., je vous l'assure !), j'ai essayé de faire en sorte que Miskatonic soit un lieu vraisemblable de ce monde : elle devait être une école digne de ce nom et pas seulement un cadre pour les histoires et aventures du Mythe. L'université peut, avec un peu de travail, devenir un personnage à part entière de la campagne, un endroit où les personnages vivent et travaillent avec joie (ou non) durant des années de temps de jeu et dont ils se rappelleront pour le restant de leurs jours.
Ce livre suit de près les pas de l'œuvre de Keith Herber, *H.P. Lovecraft's Arkham*. Ici comme dans cet ouvrage, nous sommes à l'automne 1928, afin de rester cohérent avec la série de Lovecraft sur la région. Dans un souci de simplicité, j'ai légèrement reculé le temps – d'octobre à la rentrée des classes en septembre. Cependant, au contraire d'Herber, j'ai décidé de suivre une plus stricte interprétation des dates des histoires de Lovecraft. Ainsi, les événements de *L'Abomination de Dunwich* et de *Celui qui chuchotait dans les ténèbres* ont tout juste eu lieu, mais le raid sur Innsmouth est ancien (février 1928) et Walter Gilman a déjà souffert des effets maléfiques de la *Maison de la sorcière* (en mai dernier, juste avant les examens de fin d'année). Bien sûr, si le gardien veut entraîner ses joueurs dans les événements d'Innsmouth ou leur faire assister au tragique destin de Gilman, il peut brouiller légèrement la chronologie et s'en tenir aux descriptions du *H.P. Lovecraft's Arkham*. De la manière dont les choses se présentent ici, certains membres de Miskatonic commencent tout juste à prendre conscience du Mythe de Cthulhu et de sa menace, tandis que les récents événements sont juste assez mystérieux pour agiter le corps étudiant d'étranges rumeurs.

Ceux qui rentrent en première année en 1928 connaîtront d'intéressants développements dans les temps à venir : ils pourront assister à l'expédition maudite en Antarctique et subir les débuts de la grande dépression avant qu'ils n'aient leur diplôme. À l'automne 1932 (un court été après la fin de leurs études), ils auront l'opportunité de participer à l'expédition Starkweather-Moore et de voyager au-delà des *Montagnes Hallucinées*. Étudiants et enseignants auront d'innombrables opportunités, au cours de ces quatre années, de tomber sur toutes sortes de sombres secrets et d'événements bizarres, et, s'ils sont chanceux, pourront s'allier à des professeurs du campus qui mènent déjà la bataille pour le bien.
Mon second objectif en écrivant ce livre était de concilier et de mélanger autant de nouveau matériel que possible tout en restant « dans le canon ». Ainsi, j'ai largement utilisé l'*Encyclopedia Cthulhiana* et incorporé de nouvelle références aux histoires d'August Derleth, de Lin Carter et d'autres. Un grand soin a aussi été pris pour incorporer tout le matériel de jeu ayant été écrit pour *L'Appel de Cthulhu* au cours des vingt-cinq dernières années. Les scénarios et les campagnes produits depuis *Les ombres de Yog-Sothoth* (la toute première aventure jamais publiée) ont donné des légions de professeurs, de livres, de détails et d'histoires qui se retrouvent enfin regroupés dans Miskatonic. La Collection réglementée de la bibliothèque Orne s'est étendue et ses étagères obscures regorgent de nouveaux grimoires impurs et de secrets attendant d'être découverts. Les trois histoires de l'école qui entraient en conflit ont été réconciliées et de nouvelles magies, monstres et autres menaces ont été ajoutés pour pimenter le tout. Le résultat représente, franchement, une quantité atroce de matériel. Si l'étendue de celui-ci peut se révéler intimidante, la portée et la profondeur de ces informations sont assez semblables à l'école qu'elles décrivent : comme dans toute université, on peut tout y apprendre ou y découvrir si on étudie suffisamment, mais peu ont le temps (ou l'endurance) pour le faire. Je conseille aux gardiens de faire leur cette université, de traiter ses secrets comme un buffet de l'inconnu : prenez ce que vous voulez, laissez le reste. En fait, si tous les secrets, les organisations et les croquemitaines dissimulés dans ces pages étaient lâchés ensembles dans une campagne, Miskatonic et Arkham toute entière avec elle seraient oblitérées en moins d'une semaine !

Dans les histoires de Lovecraft, Miskatonic est à peine plus qu'un nom qui revient sans arrêt, un lien entre des histoires très différentes impliquant qu'un plan d'envergure soutient la confusion apparente du Mythe de Cthulhu. À travers ces pages, Miskatonic prend vie en tant que contexte complètement décrit, lié à des dizaines d'histoires et de scénarios publiés. On dit que les universités sont des carrefours pour les idées, des endroits d'où les étudiants peuvent partir pour toutes les directions. Miskatonic est le carrefour ultime, le lieu où les anciens maléfices du Mythe rencontrent le regard éclairé de la science moderne et de la philosophie. Les pistes qui se dissimulent dans les halls de la Miskatonic peuvent conduire un groupe d'investigateurs dans des endroits qu'ils n'auraient jamais imaginés, mais qu'ils soient ici prévenus que les réponses qu'ils cherchent seront rarement agréables. Travaillez dur !

## Lectures requises

Les gardiens envisageant de situer leurs scénarios ou campagnes à Miskatonic doivent d'abord s'astreindre à quelques travaux. Bien que certaines de ces histoires aient déjà été recommandées dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*, un rappel ne pourrait faire de mal, d'autant que de nombreux autres contes s'y sont ajoutés. Pour avoir un aperçu de Miskatonic, de ses professeurs et des secrets qui se tapissent dans les ombres du campus, les gardiens feraient bien de piocher autant que possible dans la liste qui suit. Quantité de matériel de ce livre a été inspiré par ces textes, et les gardiens y trouveront sans doute leurs propres gemmes, ignorées par l'auteur. Toutes les histoires de Lovecraft citées ci-dessous peuvent être trouvées dans la merveilleuse collection Bouquins aux éditions Robert Laffont, ainsi que dans de nombreuses autres compilations. Plusieurs d'entre elles ont également été imprimées dans divers volumes de la collection Nocturnes éditée par Oriflam, comme précisé entre parenthèses.

### Lectures essentielles

Par H.P. Lovecraft :
- *L'abomination de Dunwich* (dans *Le cycle de Dunwich*)

- *Celui qui chuchotait dans les ténèbres* (dans *Le cycle d'Hastur*)
- *Les montagnes hallucinées* (dans *Le cycle d'Antarktos*)
- *Le monstre sur le seuil*
- *Dans l'abîme du temps*

Par H.P. Lovecraft et August Derleth :

- *Le rôdeur devant le seuil* (voir également la fin alternative à cette nouvelle par Robert M. Price dans *La tour ronde* du *Cycle de Dunwich*)

Autres lectures (non essentielles, mais ont servi d'inspiration pour de nombreuses personnes, lieux et choses de ce livre)

Par H.P. Lovecraft :

- *Herbert West réanimateur*
- *La maison de la sorcière* (dans *Le cycle de Nyarlathotep*)

Par August Derleth :

- *Le retour d'Hastur* (dans *Le cycle d'Hastur*)
- *La trace de Cthulhu*

Par Lin Carter :

- *L'horreur dans la galerie* (alias *Zoth Omog*) (dans *le cycle des Légendes Xothiques*)
- *Derrière le masque* (dans le cycle *Les Légendes Xothiques*)

Références utiles et matériel ludique

Par Keith Herber :

- *H.P. Lovecraft's Arkham*
- *Retour à Dunwich*
- *Manuel du gardien*

Par Daniel Harms :

- *Encyclopedia Cthulhiana*, 2nde édition (dans *le cycle de Cthulhu*)

### Autres inspirations

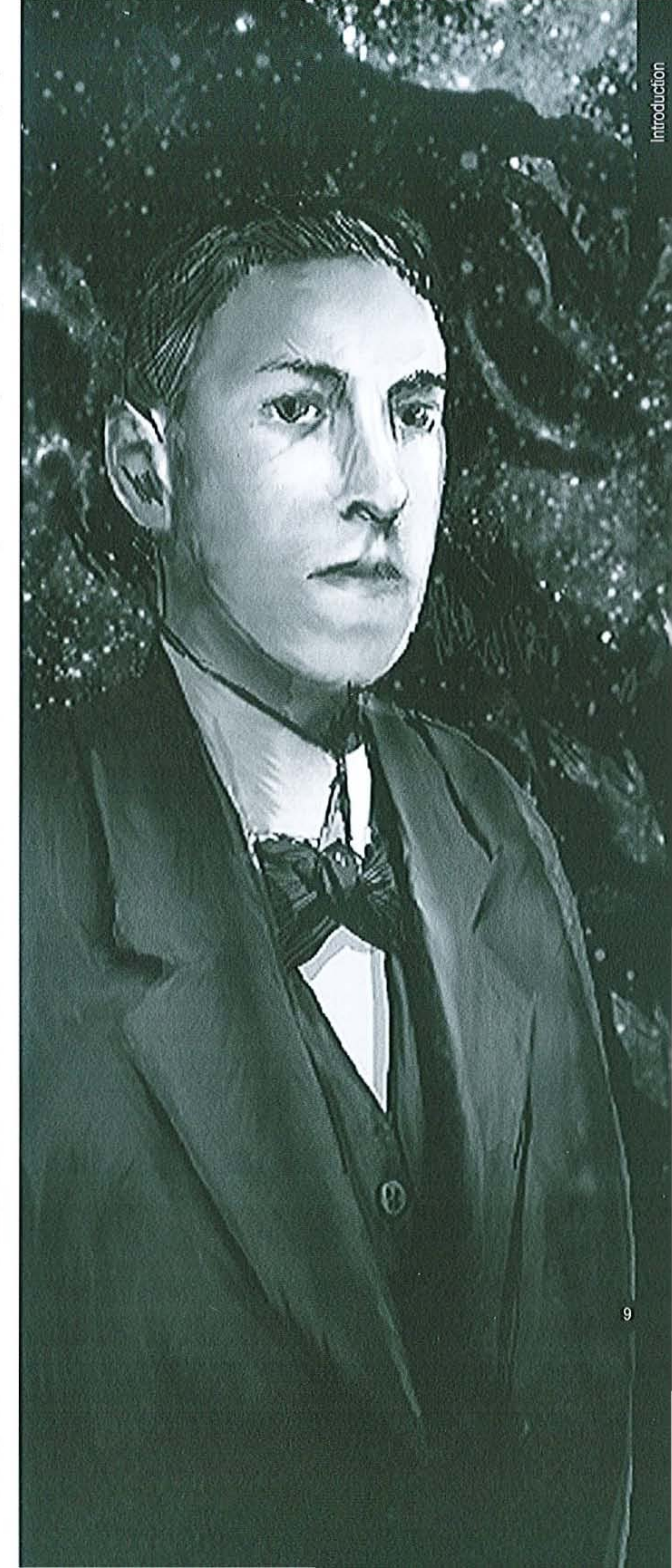
*Suppressed Transmission* par Kenneth Hite, volumes un et deux, publiés par Steve Jackson Games. Un supplément rempli de théories conspirationnistes, de fatras occulte, d'histoires alternatives et de spéculations magiques. Les gardiens à la recherche de faits étranges (ou de fiction pure) à ajouter à leurs campagnes auront du mal à trouver source plus documentée ou plus agréable.

*Tam Lin* par Pamela Dean. Un merveilleux roman impliquant une université excentrique et la cour de Féérie. Bien que situé à notre époque, ce livre est plein de traditions étranges et de fêtes étudiantes. Cette œuvre a également servi d'inspiration à la tête de bronze.

*Le maître des illusions* par Donna Tartt. Meurtres, complots et culpabilité dans une université du Vermont. Cet incroyable roman peut servir de modèle à un groupe soudé d'étudiants accompagnés de leurs mentors professoraux, mais également rappeler quels dégâts psychologiques peuvent résulter d'une investigation. Les gardiens feraient d'ailleurs bien de se souvenir combien garder des secrets peut coûter cher.

## Mener une campagne à Miskatonic

Miskatonic a, en tant que cadre, beaucoup à offrir, et les gardiens devraient, avant de commencer un scénario ou une campagne, réfléchir au rôle que l'université elle-même prendra dans le récit et à la manière dont les investigateurs s'en serviront pendant que l'in-



trigue progressera. Il existe trois approches pour une partie basée sur Miskatonic, chacune comportant plusieurs options. Au fil d'une longue campagne, des gardiens pourraient même se retrouver à passer d'un style à l'autre afin de varier leurs histoires. Au sein d'une partie de *L'Appel de Cthulhu*, l'université Miskatonic peut être utilisée comme base, ressource ou présence.

## Miskatonic comme base

Cette approche suppose que les investigateurs sont soit étudiants soit enseignants à Miskatonic, et donc en un sens « natifs » du lieu. L'université est leur lieu de travail mais peut aussi être leur lieu d'habitation (ceux qui résident hors du campus habiteront tout de même à proximité). Un tel groupe passera vraisemblablement la majeur partie de son temps à résoudre des mystères dans les environs du campus (ce livre devrait vous en fournir quantité), dans Arkham, ou même dans des endroits bien plus éloignés. Où qu'une affaire les emmène, les investigateurs reviendront à Miskatonic pour fêter, récupérer, et se regrouper. Dans de telles parties, la respectabilité et la réputation sont importantes, et les investigateurs devront agir précautionneusement s'ils ne veulent pas perdre leur travail ou être expulsés de l'école. Devoir trouver un équilibre entre les responsabilités professionnelles et académiques d'un investigateur et les rigueurs et les conséquences du combat contre le Mythe ajoute un nouveau genre de tension au jeu, accompagné d'une forte dose de réalisme.

Les gardiens choisissant de situer leurs campagnes exclusivement (ou du moins essentiellement) sur le campus doivent décider si leurs joueurs assumeront le rôle d'étudiants, de membres du corps professoral, ou d'un mélange des deux. Chaque option a sa propre saveur et offre un certain nombre de défis aux investigateurs. Miskatonic abonde en ressources potentielles pour combattre le Mythe de Cthulhu, mais des investigateurs étudiants se verront refuser l'accès à la plupart d'entre elles. Dès lors, pour mener une quelconque enquête, un groupe d'étudiants devra probablement violer quelques couvres-feu, chaparder ce dont ils auront besoin, et s'introduire dans des lieux qui leurs sont habituellement interdits. D'un autre côté, des élèves suspectés d'actes délictueux seront pris pour de simples farceurs, et relâchés après avoir subi un châtiment approprié. De même, leurs emplois du temps tendent à être plus flexibles : il est bien plus facile (et acceptable) pour un étudiant de rater ses premiers cours du matin après une nuit passée au vieux cimetière d'Arkham que ça ne l'est pour son professeur. De plus, la manière dont les examens et les cours sont organisés signifie généralement que les élèves disposeront de grandes quantités de temps libre à chaque semestre, suivies d'une semaine ou deux de travail acharné juste avant les examens de milieu et de fin. Les gardiens devraient faire de leur mieux pour faire de la pression des diplômes et des devoirs du « monde réel » une préoccupation légitime pour tout groupe d'étudiants investigateurs, sans oublier d'impliquer leurs vies privées. Un étudiant investigateur devrait parfois se sentir comme un super-héros doté d'une identité secrète : même s'ils démantèlent le culte d'Abhoth fin novembre, comment pourront-ils expliquer à leur parents qu'ils doivent manquer Thanksgiving ? Les règles permettant de créer des étudiants investigateurs peuvent être trouvées au chapitre 3. Des systèmes servant à évaluer la somme de travail et la réussite d'un étudiant s'y trouvent également.

Les professeurs, d'un autre côté, se trouvent eux dans la situation opposée : ils disposent d'un accès facilité aux ressources de l'université (à l'exception de la Collection réglementée, voir p.42). Ils ont une connaissance approfondie de leur champ d'étude, et ont virtuellement accès à travers leurs collègues à tout type d'information ou de savoir scientifique à Miskatonic. Leurs compétences les dotent d'outils valables pour toutes sortes d'investigations. Par contre, les professeurs ont bien plus d'obligations temporelles, et sont tenus à de plus hauts standards de comportement. Ceux qui laissent leurs cours vacants et délaissent leurs responsabilités se verront probablement pardonnées une fois, peut-être deux. Ceux qui se voient liés à d'étranges événements ou à des morts mystérieuses seront renvoyés, et auront bien du mal à retravailler un jour.

Une alternative intéressante que des gardiens pourraient vouloir essayer serait de faire jouer un groupe mêlant membres du corps enseignant et étudiants. Les forces et les faiblesses de chaque type se contrent mutuellement, les professeurs devenant rapidement les mentors des étudiants, utilisant leurs plus hautes compétences pour analyser les étranges choses que leurs protégés ramènent de leur travail de terrain. Bien que très efficace, cette approche a ses dangers. Étudiants et professeurs suivront bien souvent des lignes de renseignement très différentes, forçant le gardien à gérer des groupes se divisant continuellement (un tracas pour les joueurs comme pour le gardien). De même, il existe une différence sociale importante entre un étudiant et son professeur – l'étudiant est en tous points le subordonné du professeur, avec tous les devoirs et obligations que cela suppose. Donner à un ou deux joueurs autorité sur le reste du groupe peut ruiner une partie si tout le monde ne fait pas attention.

## Miskatonic comme ressource

Les gardiens qui veulent incorporer l'université Miskatonic à une campagne pré-existante ne se basant pas sur l'école ou même sur la région décrite par Lovecraft opteront vraisemblablement pour une deuxième approche ; Miskatonic devient alors un lieu où les investigateurs doivent se rendre pour trouver de l'aide sur une enquête en cours. Il est bon de noter que c'est là l'usage qu'en font la plupart des protagonistes des fictions. La bibliothèque Orne est la ressource la plus évidente pour un groupe de chasseurs de l'occulte. Après tout, quel autre endroit contient plus de quarante livres du Mythe, incluant trois versions du Necronomicon, toutes au sein du même bâtiment ? Et Miskatonic a d'autres genres d'aides à offrir. Peut-être un investigateur connaît-il un vieux camarade d'école devenu membre de la faculté des sciences, lequel serait trop heu-

reux d'analyser une quelconque chose étrange sur laquelle les investigateurs auraient pu mettre les mains. Le musée d'exposition et ses collections d'artefacts obscurs pourraient également apporter leurs lumières, à moins d'opter pour l'asile d'Arkham.

Miskatonic comme ressource se prête aux épisodes d'avantage qu'aux scénarios entiers. Dans la plupart des cas les investigateurs arriveront, mèneront leurs recherches ou leurs expériences sur un quelconque mystère qu'ils auront à résoudre, avant de se ruer vers le climax du scénario. Une visite à Miskatonic ne se contente pas de fournir des informations valables, elle sert également de pause au sein d'une aventure ou d'une campagne centrée sur l'action. La plupart du temps tout ce que les investigateurs tireront de Miskatonic sera une pincée d'atmosphère, à moins que le gardien n'insère une autre aventure dans son intrigue. Ces écarts devraient rester courts afin de ne pas distraire les investigateurs de ce qui en premier lieu les a amenés ici, et ne seront généralement guère plus que des distractions. Alternativement, des gardiens sournois pourraient faire en sorte que les dangers poursuivent les investigateurs jusqu'à Arkham et les attaquent juste au moment où ils se sentent le plus en sécurité. De telles interventions peuvent avoir des conséquences inattendues. Henry Armitage peut faire confiance à un professeur investigateur pour ne pas mésuser des secrets enfermés dans la Collection réglementée, mais peut-il être sûr que le culte de Cthugha qu'il combat ne suivra pas l'enquêteur jusque sur le campus ?
Utiliser Miskatonic comme ressource peut poser d'intéressants défis aux investigateurs. Dans le cadre d'une enquête scientifique officiellement « banale », peuvent-ils compter sur leur vieux copain pour ne pas publier de papier à propos de cette étrange bave, apparemment extraterrestre, qu'ils ont collectée ? Que peuvent-ils raconter au scientifique pour le faire taire ? Gardez à l'esprit que bien peu d'enseignants de Miskatonic ont la moindre connaissance de l'existence du Mythe de Cthulhu ; pour la plupart d'entre eux, toute chose extraordinaire, peu importe combien elle est étrange ou dérangeante, devrait être partagée au plus vite avec la communauté scientifique. Convaincre un tel homme de mettre de côté ce qu'il considère comme son devoir intellectuel et professionnel pourrait bien se révéler une aventure en soi. Pour ce qui touche aux tomes du Mythe du campus, le problème majeur que les investigateurs auront à affronter sera leur accessibilité. Une fois encore, très très peu de professeurs ont connaissance de la véritable ampleur de la Collection réglementée, et Henry Armitage voit comme sa mission le fait d'empêcher ces dangereuses informations de tomber entre de mauvaises mains. Les gardiens ne doivent jamais rendre facile aux investigateurs l'accès à cette collection. Non seulement une telle décision serait en contradiction avec les mentalités et les motivations de plusieurs personnages clés de Miskatonic, mais les secrets et les sortilèges puissants qui deviendraient ainsi accessibles pourraient bien déséquilibrer un scénario ou réduire à néant tout l'enjeu d'une campagne. Gardez aussi à l'esprit que même si les investigateurs gagnent l'accès aux tomes du Mythe, il leur sera difficile de trouver la réponse spécifique qu'ils recherchent. Henry Armitage constitue la solution idéale à ces deux problèmes – il devrait bloquer l'accès des investigateurs aux « gros pétards » magiques de la bibliothèque Orne, mais pourrait être d'une grande aide dans leurs recherches, à condition de s'en faire un ami. Une fois qu'ils sont entrés dans les bonnes grâce du bibliothécaire, Armitage peut leur servir d'encyclopédie du Mythe, décryptant d'étranges inscriptions ou fournissant d'obscures informations à la demande. Les gardiens devraient faire attention, néanmoins, à ce que les efforts des investigateurs ne se voient pas éclipsés par l'aide professionnelle qu'ils obtiendraient des experts de Miskatonic. Un petit deus ex machina est acceptable (surtout la première fois où il sauve un groupe d'une mort certaine !), mais s'il doit se produire trop souvent, le jeu finira par devenir ennuyeux.

## Miskatonic comme présence

Même si les investigateurs ne visitent jamais l'université Miskatonic, l'école peut tout de même avoir un impact profond sur le cours d'une campagne de *L'Appel de Cthulhu*. Après tout, il y a beaucoup plus dans l'école qu'une poignée de vieux bâtiments et de salles de classe : l'université interagit constamment avec le monde qui l'entoure, et son influence s'étend souvent très loin. Dans ce contexte, Miskatonic est un nom qui peut être lâché au cour d'un scénario, provoquant frissons ou sourires entendus chez les joueurs, selon leur familiarité avec le cœur des fictions du Mythe. Des dissertations de diplômés de Miskatonic pourraient se révéler utiles voire essentielles pour résoudre un étrange mystère, à moins qu'ils ne sollicitent l'aide d'un personnage non-joueur, professeur de Miskatonic, en voyage pour recherches ou en congé sabbatique. Les expéditions de Miskatonic fournissent de parfaites opportunités d'apporter l'université dans le vaste monde. *Par delà les Montagnes Hallucinées* et *La trace de Tsathoggua* fournissent d'excellents exemples d'expéditions de Miskatonic sur le terrain. Des investigateurs pourraient se joindre à une expédition, en accompagner une avant que leurs routes ne se séparent, ou peut-être se voir secourus par une de celle-ci au milieu de nulle part. Encore une fois, méfiez-vous des deus ex machina.

Une autre possibilité alléchante serait d'introduire certains des professeurs de Miskatonic qui combattent activement le Mythe de Cthulhu. Des investigateurs prudents pourraient certainement paraître suspects aux yeux de personnes à la recherche de la corruption du Mythe. Comment pourrait bien réagir la cabale Armitage si elle trouvait un groupe d'étrangers en train de fouiner dans les environs d'un lieu suspecté d'abriter des adorateurs en activité ? Qu'est-ce que les investigateur feront d'eux ? Pour plus de plaisir, laissez tomber Armitage et ses compagnons ordinaires au profit de Laban Shrewsbury. Un groupe expérimenté d'investigateurs croira-t-il cet étrange aveugle qui lâche des noms comme « Cthulhu » ou « Yog-Sothoth » au milieu de conversations ordinaires ? Idéalement, des professeurs de Miskatonic devraient toujours avoir

un petit quelque chose d'étrange en eux. Plus un groupe d'investigateurs passent de temps associés avec eux, et plus ils devraient réaliser combien se battre du bon côté peut être dangereux et insensé.

Quelle que soit la manière dont un gardien décide d'utiliser Miskatonic dans sa campagne, il doit également choisir quelle saveur il veut donner à l'université. Selon sa fantaisie, les halls de la fière Miskatonic peuvent briller tel un phare de connaissance et d'espoir, ou luire tels de sinistres et ombreux géants suintants de menace. Il y a matière à adopter une approche plus joyeuse de Miskatonic : les bêtises des étudiants et les traditions farfelues abondent, et peuvent suffire à remonter le moral d'investigateurs abattus. Les gardiens devraient faire attention néanmoins à ne jamais pousser l'humour trop loin. Le reste du matériel de ce livre adopte une approche sobre et réaliste de Miskatonic, du genre de celle utilisée par Lovecraft dans ses histoires. Miskatonic n'a aucun département d'alchimie, n'utilise ni crânes ni pentagrammes dans aucun de ses emblèmes, et n'enseigne pas l'invocation ou la sorcellerie. Il y a de la magie tapie dans ses ombres, et de plus sombres choses encore errant sous sa surface, mais l'illusion de la normalité tient encore debout.

## L'ombre de Lovecraft : faire la paix avec le canon

Si chaque partie de *L'Appel de Cthulhu* est basée au moins indirectement sur les fictions du Mythe de Cthulhu, les campagnes situées dans l'université Miskatonic ne peuvent faire autrement qu'interagir directement avec les histoires de Lovecraft. Les protagonistes (et même les étranges antagonistes) de certaines de ses meilleures œuvres sont tout proches, prêts à aider ou gêner les investigateurs dans leur lutte avec l'inconnu. Avoir vos investigateurs faire ami-ami avec des gens comme Henry Armitage ou Nathaniel Wingate Peaslee peut ajouter beaucoup de richesse et de plaisir à n'importe quelle campagne à Miskatonic, particulièrement si les joueurs ont lu autant d'histoires que leurs gardiens. Ces derniers devraient toutefois se montrer prudents quand à la façon dont ils traitent le canon du Mythe. Mener une partie « au cœur des livres » requiert de la maturité de la part des joueurs : même s'ils savent qu'Armitage a une copie du Necronomicon dans les sous-sols de la bibliothèque, leurs investigateurs l'ignorent certainement. De même, des joueurs irrespectueux voire irrévérencieux peuvent facilement détruire l'ambiance que le gardien s'efforce de créer, en rejetant ou en agressant tout personnage lovecraftien qu'ils rencontrent. D'un autre côté, trop de vénération à l'égard du canon peut aussi être une mauvaise chose : les gardiens trop préoccupés par les détails issus des fictions donneront rapidement l'impression à leurs joueurs que les événements des nouvelles sont les seules choses réelles et importantes de leurs parties. Leurs investigateurs seront dès lors cantonnés au second voire au troisième rôle, maintenus dans l'ombre des Armitage et compagnie. Il existe un équilibre entre ces deux extrêmes, et les gardiens devraient consacrer beaucoup d'efforts à le trouver et à le préserver. Certaines des questions qu'ils devraient se poser avant de commencer une campagne dans Miskatonic comportent les points suivants :

### Combien ?

En d'autres mots, combien d'histoires du Mythe le gardien considèrera-t-il comme factuelles ? Des œuvres des successeurs de Lovecraft seront-elles utilisées ? Les gardiens ont également le droit d'utiliser certaines histoires au détriment d'autres – si la présence de Keziah Mason ne fait que compliquer une partie liée à *L'abomination de Dunwich*, les gardiens peuvent décréter que les événements décrits dans *La maison de la sorcière* n'ont en fait jamais eu lieu. Des détails et des rumeurs en provenance de fictions d'August Derleth, Lin Carter, et même Arthur Conan Doyle ont été saupoudrés dans les pages de ce livre, et d'industrieux gardiens trouveront certainement d'autres histoires ou références à insérer dans leurs campagnes. D'un autre côté, une approche puriste n'acceptant que les histoires d'H.P.L. est parfaitement acceptable. Les gardiens devraient d'ailleurs se méfier : plus ils incorporent d'histoires dans une partie, et plus il leur est difficile de toutes les concilier.

### À quel point ?

Une fois que le gardien a choisi quelles histoires seront utilisées dans sa campagne, il doit également déterminer quel impact ces dernières auront sur le cours du jeu. Tant de choses se trament à Arkham et dans la région décrite par Lovecraft qu'un groupe d'investigateurs n'a pas besoin de croiser Armitage ou Peaslee, les fictions fournissant alors des événements se déroulant en toile de fond et à propos desquels des joueurs bien renseignés pourraient frissonner (ou grogner). Les drames de ces nouvelles peuvent également prendre une place plus centrale, avec des investigateurs suivant le fil des événements tels que décrits. Après son retour du Vermont, Wilmarth pourrait se tourner vers des professeurs investigateurs pour trouver de l'aide, plutôt que vers Armitage, à moins que les amis étudiants de Walter Gilman ne décident de découvrir ce qui s'est réellement passé dans la maison de la sorcière. En guise de dernier avertissement, les gardiens devraient savoir que les joueurs peuvent lire les histoires tout aussi aisément qu'eux – suivre religieusement ces récits peut donc détruire tout suspense chez les joueurs s'ils sont aussi bien informés que leurs gardiens. Ainsi, si vous avez l'intention de mener une partie suivant la structure d'une de ces histoires, vous feriez bien de vous préparer à improviser quelques rebondissements inattendus pour garder vos joueurs dans le flou.

### Avec quelle sacralité ?

Les gardiens doivent décider de leur degré de dévotion à s'assurer que les événements d'une histoire donnée se déroulent comme ils sont écrits. Si un gardien est prêt à faire une légère entorse et à dévier du fil des événements tel qu'il a été établi par Lovecraft (et d'autres auteurs), son approche permettra à des scénarios basés directement sur des nouvelles de se voir remaniés avec les investigateurs comme protagonistes. Ainsi, un gardien pourrait travailler à partir des fondations de *La*

*maison de la sorcière,* mais en ayant l'investigateur d'un joueur pour prendre la place du compagnon de chambrée du pauvre Gilman, sinon de Gilman lui-même. Les gardiens qui se dirigent vers une plus stricte interprétation devraient établir à quel point les événements des récits sont gravés dans le marbre. Et si le canon est tenu pour vérité au présent, qu'en est-il du futur ? Si ce dernier doit être pris pour factuel, les gardiens doivent être prêts à retirer leurs groupes d'une enquête sur Asenath Waite en 1929 : après tout, Asenath devrait théoriquement vivre pour pouvoir assister à la fin du *Monstre sur le seuil* en 1932 ou 33.

Un problème similaire se rapporte aux protagonistes lovecraftiens eux-mêmes. Il est trop commode de décréter que les personnages des récits ne peuvent se tromper, et qu'ils sont bien plus importants que les joueurs. Pourquoi ne pas remuer un peu les choses ? Comme détaillé dans la section « Le Mythe à Miskatonic », la destiné finale de certains des professeurs de Lovecraft les plus connus n'est jamais révélée dans ses écrits. Tuer Armitage ou Rice vous gagnera certainement l'attention de vos joueurs, et constitue un excellent moyen de montrer la hauteur des enjeux d'une campagne. Ne tombez pas tout de même dans l'extrême inverse – non seulement vous arriveriez à cour de vaches sacrées assez rapidement, mais en plus un tel abus diminuerait l'impact de ces terribles événements. Gardez la mort d'une célébrité pour le climax d'une campagne. Ce conseil s'applique également à l'université elle-même. Bien que la destruction d'un bâtiment entier constituerait certainement le clou d'une histoire, de tels événements ne devraient pas advenir tous les mois sous peine de voir les gardiens arriver rapidement à court de guest-stars lovecraftiennes à utiliser comme personnages. Si vous voulez considérer toute fiction comme sacrée, souvenez-vous qu'il est bien plus facile de créer une suite à un récit que d'agir sur le récit lui-même.

## Le cadre de l'authenticité

Un des plus grands problèmes que doit affronter un gardien tentant de mener une partie basée directement sur les fictions est que les fictions se contredisent souvent entre elles, ou bien vont à l'encontre de matériel déjà publié pour *L'Appel de Cthulhu*. Au moment de décider quelles histoires, éléments et objets doivent être tenus pour parole d'évangile et donc intégrés dans une partie, il est nécessaire d'établir des priorités, en considérant certaines œuvres comme plus véridiques que d'autres. Pour compiler ce supplément, l'auteur a utilisé une hiérarchie à quatre niveaux pour déterminer quelles interprétations suivre ou rejeter. La priorité des sources a été évaluée en fonction du plan suivant :

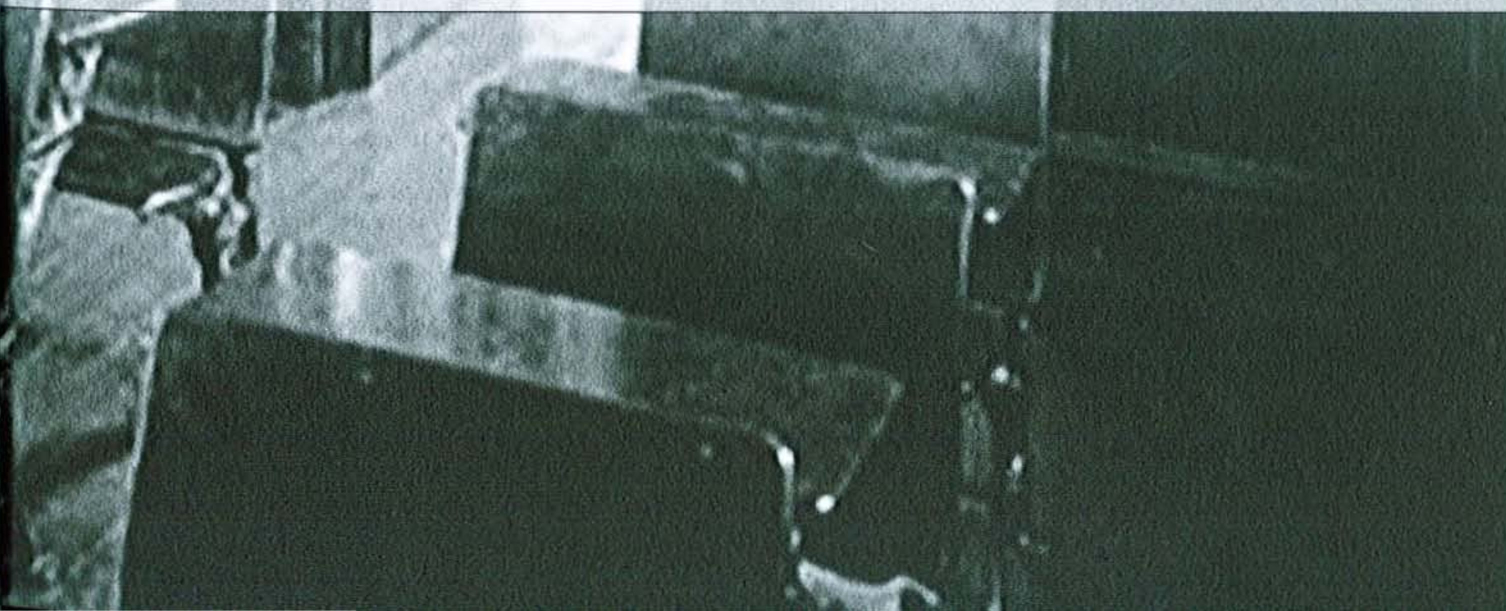
A) Les fictions de Lovecraft
B) Le travail de Keith Herber pour *L'Appel de Cthulhu* concernant le cœur de la région décrite par Lovecraft
C) Les autres fictions du Mythe de Cthulhu
D) Le reste du matériel pour *L'Appel de Cthulhu*

Ainsi, même si Fritz Lieber décrit Francis Morgan comme un docteur en médecine dans plusieurs de ses histoires, nous nous tenons à la vision de H.P. Lovecraft de Morgan comme archéologue. Chaque fois que les événements d'un récit n'ont pas directement contredit la vision de Miskatonic par Lovecraft ou *L'Appel de Cthulhu*, ils ont été inclus . Le seul point sur lequel ce livre diverge du travail canonique de Keith Herber est l'origine du Necronomicon de la bibliothèque Orne. Bien que le lien entre la famille de Lovecraft et *L'Affaire Charles Dexter Ward* présenté dans le livre principal de *L'Appel de Cthulhu* soit intrigant, d'autres considérations ont poussé l'auteur à leur substituer une autre origine. Lovecraft lui-même, après tout, n'a jamais donné de version définitive.





# L'université Miskatonic



# L'Université Miskatonic

L'Université Miskatonic, 238 ans au début de l'année universitaire 1928/29, est presque aussi vieille que la ville d'Arkham elle-même, et les événements liés à la municipalité influencent traditionnellement la destiné de l'école. Le corps enseignant, la direction et les étudiants de Miskatonic sont tous fiers de la longue et illustre histoire de leur école – un conte épique, plein de hautes aspirations et d'expansions constantes, et un dévouement à l'excellence académique capable de franchir tous les obstacles. Ce qui suit est l'histoire officielle de l'université Miskatonic. Elle peut être connue avec un minimum de recherches.



## Les débuts

Les fondateurs d'Arkham étaient des hommes fiers de leur éducation qui se hâtèrent d'élever un avant-poste des études supérieures dans leur nouvelle municipalité. En 1690, la grande Cour générale du Massachusetts ratifia l'existence de « l'institut d'enseignement supérieur de la vallée du Miskatonic sur demande des villes et paroisses d'Arkham, Innsmouth, Kingsport et Nouvelle Salem ». L'école se tenait alors dans la maison paroissiale congrégationaliste de French Hill à Arkham, et devait bientôt prendre le nom d'institut d'Arkham. Beaucoup considéraient que « Miskatonic » était un nom inapproprié, à la fois en raison de ses liens avec les indiens locaux et de l'extravagance de sa prononciation.

L'institut d'Arkham débuta avec trois enseignants : le révérend Ward Phillips, Sir Phillip Theobald et le Dr Bernard Herber. Phillips était le premier président et Theobald le secrétaire général. Phillips voulait une université qui enrichirait Arkham en produisant ministres et hommes de savoir pour servir la communauté. Comme Harvard ainsi que la plupart des premières écoles de haut niveau de Nouvelle Angleterre, l'institut d'Arkham allait fonctionner principalement comme séminaire. L'arrivée de la chasse aux sorcières en 1692 offrit à l'institut sa première crise, quand des habitants de Nouvelle Salem et du village de Salem fuirent vers la proche Arkham. Ce flot de personnes parfois peu recommandables entraîna des frictions en ville. Le président Phillips pourchassa vigoureusement les sorcières dans Arkham, et encouragea ses concitoyens à déraciner les agents de Lucifer où qu'ils se cachent. D'autres voix, menées par l'estimé Dr Herber, prêchèrent la modération. La municipalité d'Arkham devait son existence à un groupe de penseurs modérés ayant tourné le dos aux excès conservateurs de Salem la congrégationaliste ; Arkham ne devait pas trahir ses fondateurs en se joignant à l'hystérie. Tandis que le nombre d'accusés montait, des natifs d'Arkham devenaient suspects à leur tour, et le conflit s'intensifia. Phillips assista à l'arrestation de la tristement célèbre sorcière Keziah Mason, et ses victoires contre les forces de Satan poussèrent nombre des indécis d'Arkham de son côté. Les soutiens à Herber diminuèrent, et bientôt ses convictions lui attirèrent le mépris de la communauté et de Phillips. Le gouffre entre les deux éducateurs empoisonna pratiquement l'institut.

Quand Herber lui-même fut dénoncé et accusé, le révérend Phillips vit que les choses avaient été poussées trop loin. Il adoucit ses positions, et prit avec éloquence la défense de son ami. Ce dernier fut acquitté en 1693, et l'institut d'Arkham put émerger au début du dix-huitième siècle.

Vers 1740, les corps enseignant et étudiant étaient devenus trop importants pour que la maison paroissiale puisse les contenir, et les paroissiens se plaignaient que les activités de l'école commençassent à interférer avec celles de l'église. Après discussion, il fut décidé de trouver à l'institut d'Arkham un nouvel emplacement. En 1747, le vieux Marsh d'Insmouth, ancien et fier diplômé de l'école, donna une grande quantité d'argent pour la construction d'un nouvel établissement scolaire. Le terrain fut acheté sur High Street, près du terrain communal du village, et bientôt une toute nouvelle structure à un étage était achevée. L'institut d'Arkham y déplaça sa bibliothèque, de plus en plus fournie, et vers 1750 l'ensemble avait complètement quitté la maison paroissiale.

Après de tels progrès, néanmoins, l'école ne parvint pas à prospérer. Tout comme Arkham s'était retrouvée éclipsée par Boston, Kingsport, et les autres ports importants du Massachusetts, Harvard et les autres écoles supplantèrent l'institut d'Arkham. Il ne marchait plus, il rampait. Certains prédirent sa fin.

## Transformation

Mais les années 1760 virent un boom économique à Arkham, et les changements qui balayèrent la ville maintinrent également à flots l'institut. En effet, une des sources de la nouvelle prospérité de la ville devait également devenir l'architecte de la renaissance de l'école. La bonne fortune des commerces de Jeremiah Orne avec les Indes orientales aidèrent l'économie déclinante d'Arkham à remonter, et l'investisseur choisit ensuite l'école comme bénéficiaire de l'héritage qu'il léguait à la ville. Quand il trépassa en 1765, Orne laissa à l'institut d'Arkham une quantité substantielle d'argent ainsi qu'une collection conséquente de livres, à la condition que l'école soit réorganisée de manière rationaliste. L'établissement subit des transformations en conséquences, et l'institut Miskatonic des arts libéraux naquit.

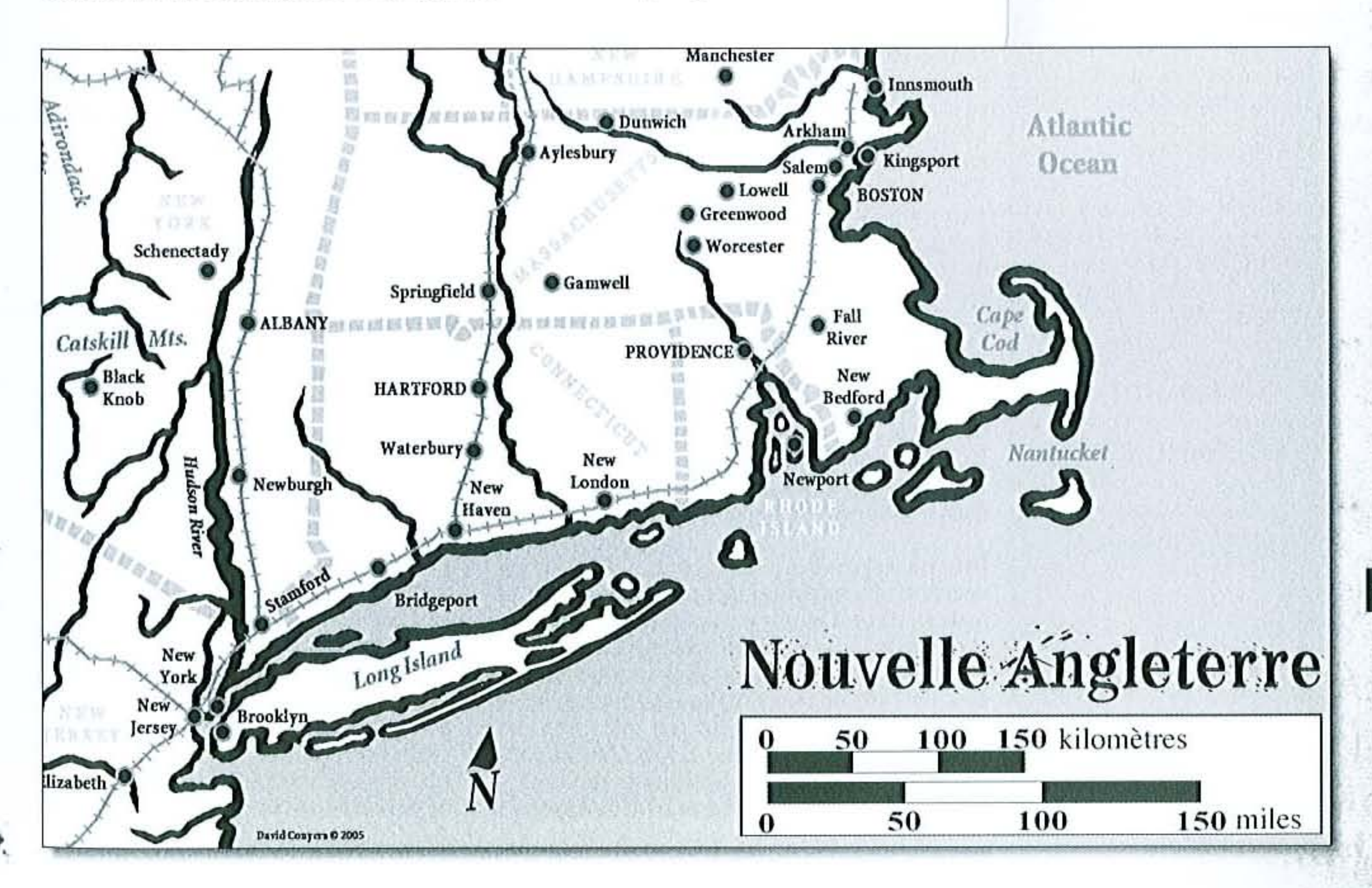
L'école fut à nouveau déplacée, cette fois dans un nouveau et impressionnant bâtiment sur Edge Street, surplombant le terrain communal de la ville. Francis Derby et George Locksley, de très vieux amis de Jeremiah Orne, prirent la place d'administrateurs de l'institut, et le diplômé d'Harvard John Adams Pickering fut choisi pour devenir le premier président de l'école réorganisée. Pickering se battit pour étendre le champs des études enseignées à Miskatonic, et pour y amener de nouvelles facultés. Locksley lança davantage qu'une petite controverse quand il établit les premiers cours de l'école. Suivant les volontés d'Orne à la lettre, il insista pour que Miskatonic divorce complètement de l'église congrégationaliste, et continue en tant qu'institution strictement séculière. De nombreux citadins furent outragés que l'institut tourne le dos à ses pieux débuts, et ces disputes divisèrent travailleurs et érudits. Les enseignements unitariens de Derby éloignèrent encore d'avantage l'école de la ville qui l'avait vue naître. En dépit des disputes et des protestations, l'institut Miskatonic des arts libéraux survécut à ces houleuses années, et parvint même à prospérer.

## Le campus prend forme

Au printemps 1775, l'académie de Salem fut victime d'une mésaventure financière et dut déclarer banqueroute. Le président Pickering considérait depuis longtemps l'institution comme une école-sœur de Miskatonic. Il détourna donc d'abord de l'argent de l'institut Miskatonic pour aider l'académie de Salem vis à vis de ses dettes, mais en février 1776 l'établissement dut fermer ses portes pour toujours. Pickering acquit la bibliothèque de l'académie mourante et débaucha immédiatement plusieurs de ses enseignants, absorbant ainsi la plus petite école dans les faits. Plusieurs des étudiants de l'académie suivirent leurs professeurs à Arkham et vinrent gonfler les rangs de Miskatonic. Le bâtiment Orne était désormais trop petit pour l'institut, mais l'arrivée de la guerre vint en interrompre l'expansion.

Les Orne et les Derby amassèrent de nouvelles richesses en tant que corsaires pendant la guerre et continuèrent leurs généreuses donations envers Miskatonic. L'administration consacra son énergie à l'expansion, et trouva Arkham prête à la soutenir, étant donné que la Guerre de Révolution avait fortement réduit le commerce maritime de la ville. Quand les administrateurs de l'institut proposèrent d'acheter les terrains communaux pour les utiliser comme nouveau campus, le conseil de la ville mit rapidement de côté toutes les pensées chagrines qu'il pouvait ressentir envers l'école « athée ». Miskatonic acquit les terrains en question en 1779, marquant le début d'une frénésie de construction. Les résidences Locksley et Derby, la bibliothèque Orne et le dortoir Phillips se succédèrent rapidement, remplissant l'aile est du nouveau campus. En 1783 les Derby obtinrent qu'Edge Street soit renommée College Street. Personne ne pouvait nier la marque que l'école avait apposée sur Arkham.

Après la Guerre d'Indépendance, l'institut Miskatonic entra dans une période de croissance explosive. Le flot des nouveaux étudiants amena aussi de nouveaux commerces pour répondre à leurs besoins. La fortune des Orne et des Derby commença à enrichir la ville dans son ensemble, et Arkham prospéra. Au fil du temps, l'école s'adapta également aux changements dans les normes éducatives et en 1849 Miskatonic remit sa première licence ès lettres. À cette époque, seuls les résidents les plus vieux et les plus grincheux se souvenaient des



débuts houleux de l'école. Elle et la ville étaient devenues partenaires pour la construction d'un futur meilleur.

## De l'institut à l'université

Vers 1855, les corps étudiant et enseignant de l'institut d'enseignement supérieur Miskatonic avaient depuis longtemps dépassé les capacités des quatre bâtiments du campus. De nombreux élèves étaient logés dans des masures de grès brun le long de College Street. D'autres propriétés de la rue avaient été acquises par l'école entre temps et servaient de salles de cours de fortune. Le temps était venu de s'étendre à nouveau. Sous la présidence de Stanley Hoyt, Miskatonic allait traverser une période de changements presque aussi radicaux que ceux qui avaient accompagné la renaissance de l'école presque un siècle auparavant.

Hoyt avait de grandes aspirations pour Miskatonic : appréciant peu son statut d'institut libéral ès lettres, il avait eu la vision d'une université, à Arkham, capable de rivaliser avec Harvard, Yale ou Princeton. Collecteur de fonds insatiable, il allait bientôt changer la face de Miskatonic, à jamais. En 1859 le bâtiment de philosophie et de mathématiques s'éleva au sud-est de l'angle entre les rues Church et West, et en 1861 l'édifice de langues, littérature et arts (le mémorial Robert Carter) suivit au nord-est de l'angle entre West et College. Le plus grand changement, néanmoins, prit place de l'autre côté de la rue avec la fondation de l'hôpital universitaire de Miskatonic en 1861, lequel hébergeait aussi la nouvelle faculté de médecine.

L'année 1861 allait connaître un changement fondamental à Miskatonic. L'église congrégationaliste protestait depuis 1765 contre la réorganisation de Derby et Locksley, et avait fondé le Séminaire de la Foi Durable d'Arkham comme alternative pour les citoyens en quête d'une éducation valable. En 1833, la fondation d'un Séminaire de la Vraie Foi unitarienne avait poussé son rival de Miskatonic à changer son nom en Séminaire de la Foi ancestrale. Vers 1861, ce dernier était dans une impasse financière et donc sur le point de fermer ses portes. Le président Hoyt et ses administrateurs rencontrèrent les dirigeants de l'école moribonde et bientôt Miskatonic absorbait son ancienne rivale, de la même façon que pour l'académie de Salem en 1776, et Miskatonic créait une faculté de théologie. Il ne lui manquait plus qu'une faculté de droit que Hoyt mit en place en 1862. Ces nouvelles disciplines s'installèrent dans le bâtiment de philosophie.

Bien qu'il s'agît des jours les plus noirs de la guerre civile, toutes les pièces étaient désormais en place. Les nouvelles facultés de droit et de médecine avaient peiné à s'installer mais s'étaient rapidement montrées indispensables. En 1863 un nouveau dortoir remplaça la résidence décrépite Phillips. En mai 1865, l'ancien institut Miskatonic des arts libéraux récompensa ses premiers licenciés ès droit et médecine, et les rêves du président Hoyt devinrent réalité.

# Les traditions de

### L'université Miskatonic

**Localisation** : Arkham, Massachusetts

**Fondation** : 1690 (sous le nom d'institut d'Arkham)
**Mascotte de l'école** : le blaireau
**Couleurs de l'école** : violet et noir
**Chant de l'école** : « Hail, Miskatonic, Hail ! »
**Emblèmes de l'école** : la cloche de la liberté, le livre de la sagesse et la lumière de la vérité
**Président** : Dr Harvey Wainscott

**Conseil d'administration** :
M. Lawrence Derby III
M. Rudy Hunter
M. Bascom Jones
M. Richard Ward

## Les légendes du campus

Pendant deux siècles et demi Miskatonic a bâti son lot de rumeurs, légendes et contes. Certaines histoires (basées typiquement sur des événements récents) ont gardé des dates et des noms spécifiques tandis que d'autres ont été tant de fois inventées et réinventées qu'elles n'ont guère conservé de détails – elles ont été ouïes « de l'ami d'un ami », datent « d'il y a quelques années » ou « des temps où mon père était en dernière année » et impliquent généralement « un étudiant dont j'ai oublié le nom ». Étant donné la nature orale de la tradition, des douzaines de versions existent de chacune de ces histoires – les gardiens devraient se sentir libres de tordre, embellir et revoir ces rumeurs au besoin. La plupart sont d'inoffensives fausses pistes, mais il se pourrait que quelques-unes mènent un groupe d'étudiants investigateurs vers l'un ou l'autre des secrets les plus sinistres de Miskatonic. Au delà des nombreuses rumeurs dispersées dans ce livre, avant la fin de leur première année les étudiants de l'université auront forcément entendu les bruits suivants :

- La mort du malheureux dernière-année en maths Walter Gilman, advenue en mai dernier, est actuellement la rumeur préférée du corps étudiant. En fonction du narrateur, Gilman peut être mort de pneumonie, d'empoisonnement à l'alcool (il aurait bu un tonneau entier de whisky après avoir entendu qu'il allait être viré de l'école), de la rage (après une morsure de rat) ou tué au travail par ses professeurs capricieux. Des bruits qui courent attribueraient son décès à la sorcellerie, ou aux fantômes de Goody Fowler ou de Keziah Mason.

# Miskatonic, les légendes, et le reste

• On raconte aussi l'histoire de Wilbur Akeley, un riche excentrique qui aurait trouvé la mort entre les rayons de la bibliothèque Orne. Sa mort fut officiellement due à une crise cardiaque, mais certains disent qu'il fut victime du fantôme hantant le bâtiment – pour plus de détails, voyez la section sur la bibliothèque Orne plus loin dans ce chapitre.

• Ouvrez l'oreille assez longtemps et vous entendrez chaque bâtiment du campus voire d'Arkham se voir suspecter d'être hanté. Les histoires de fantômes abondent à Miskatonic, surtout à propos de la bibliothèque Orne, du musée d'exposition, de la faculté de médecine et du dortoir est. Des douzaines de spectres ont été décrits, qu'il s'agisse d'étudiants, de professeurs, de visiteurs, ou même du fantôme d'un jardinier ! Bientôt Walter Gilman et Wilbur Akeley viendront les rejoindre.

• Il est dit que Jeremiah Orne, le fondateur de l'université, a bâti l'école grâce à de l'or pirate, qu'il avait trouvé dans les Caraïbes, et que la majeure partie de son trésor ne fut jamais retrouvée après sa mort. Certains clament que l'or est dans le coffre du musée d'exposition, caché quelque part dans les murs de la résidence de Locksley Hall, ou bien enterré sous le campus. De nombreux tunnels sous ces lieux doivent leur naissance à d'ambitieux chasseurs de trésors.

• A plus d'une occasion, des personnes – une bande appartenant à une fraternité, de pauvres première-années, ou même des gamins d'Arkham – ont eu des problèmes dans les tunnels du campus. Certains ont tout simplement disparu pour ne plus jamais être retrouvés. D'autres ont été tués, rendus fous ou plongés dans le coma par ce qu'ils ont trouvé là-bas, ou par ce qui les y a trouvés.

• Le « vieux loucheur », la momie de l'exposition permanente, est le centre de quantités de légendes et de traditions. Voir le musée d'exposition p.60 et la momie de Miskatonic p. 151 pour les détails.

• La bibliothèque Orne est également source de nombreuses légendes. Voir la bibliothèque Orne plus loin dans ce chapitre, p. 35.

• Quelques années auparavant, des membres d'une fraternité s'introduisirent dans la morgue sous l'hôpital Sainte Mary, espérant y voler un cadavre pour une farce. Selon qui raconte cette histoire, les infortunés intrus furent arrêtés et envoyés en prison, trouvés au matin en train de marmonner des paroles incohérentes, ou tout simplement retrouvés par un gardien, morts, étranglés – le dernier avait encore les mains d'un cadavre serrées autour de son cou !

• On narre des contes attendris à propos des anciennes espiègleries du club d'ingénierie. La création du bar des étudiants (voir les tunnels du campus p. 138) n'est qu'une de leurs victoires. En 1926 il érigèrent une véritable pyramide qui bloqua College Street, et en 1920 il parvinrent à soulever et à tourner la statue du doyen Halsey afin qu'elle regarde le nord au lieu du sud, ce qui n'est pas un mince exploit si l'on considère que l'objet pesait plusieurs tonnes ! Dédiée aux ingénieurs où qu'ils soient, la tâche fut effectuée en une seule nuit, et menée sans le moindre témoin.

• Une légende particulière tourne autour de la résidence du président : le bâtiment a quatre cheminées, mais les visiteurs ont toujours affirmé n'avoir vu que trois foyers une fois à l'intérieur. Pourquoi cette cheminée supplémentaire ? Y a-t-il un quatrième foyer muré quelque part ? Si oui, où ? Que pourrait-on y trouver ?

• Beaucoup racontent que si les Blaireaux de Miskatonic connaissent une année sans défaites, les administrateurs annuleront les cours pendant une semaine, ajouteront des vacances footballistiques à l'année scolaire, et élèveront une statue à la gloire du quart-arrière.

• La légende raconte que les « reliques de Saint Gardien » (des morceaux de la tête de bronze) portent chance, et qu'elles ont sauvé la vie de plus d'un étudiant de Miskatonic sur les champs de bataille de la Grande Guerre.

## Les traditions du campus

En plus de la plupart des rituels, fêtes et vacances décrites, les étudiants sont voués sur le campus à être confrontés aux traditions suivantes :

• Le grand jeu : pendant plus de vingt-cinq ans, les fraternités et les organisations du campus se sont affrontées pour la possession de la convoitée tête de bronze, la tête de « Saint Gardien ». Voir la « tête de bronze » pour plus de détails, p. 149.

• Tôt durant le semestre d'automne, la nuit des premières danses du campus, le dortoir ouest est assiégé par une foule d'élève des classes supérieures, lesquels refusent de laisser le moindre première-année échapper à la tonte d'une partie de ses cheveux par un de leurs rasoirs électriques. Les aînés font soi-disant cela pour empêcher les première-années d'obtenir un rancard ou de trouver une partenaire de danse. Tout bon mouton doit supporter sa tonte sans la moindre complainte. Plus un étudiant résiste, et plus il perd de cheveux. Il faut néanmoins noter que la courte coupe (et l'omniprésence de chapeaux) d'usage en cette région atténuent les dégâts subis par l'apparence des première-années, et que depuis que cette tradition existe, ces derniers se sont mis de plus en plus souvent à arborer leurs bandes rasées comme des signes honorifiques. De nombreuses étudiantes font tout pour aller danser avec ces moutons tondus.

• Depuis quelques années les étudiants en licence assistent au match annuel de football à domicile avec une seule chaussure (en général la gauche). Au cour des bizutages de fin d'année en 1919, un groupe de dernière-années testèrent Frederick Abernathy avant son serment de fraternité, lui demandant d'ôter sa chaussure droite avant de tenter de rejoindre l'équipe d'athlétisme de Miskatonic. Abernathy enleva sa chaussure gauche et se mit à courir avec seulement la droite. Non seulement il parvint tout de même à intégrer l'équipe, mais en plus au moment où il obtint son diplôme en 1924 il était devenu l'athlète le plus admiré de l'histoire de l'école. Abernathy gagna le surnom de « Joe le sans-godasse » (en référence à la fois à son bizutage et au scandale des Black Socks en 1919). En tant que quart-arrière des Blaireaux il mena aussi Miskatonic jusqu'aux « Séries légendaires », seule fois dans l'histoire de l'école où l'université battit Brown sur le terrain de foot trois années consécutives (1920, 21 et 22). De nombreux toasts sont encore portés à Joe le sans-godasse, et Abernathy revient à Miskatonic pour le match annuel. Bien qu'il porte désormais ses deux chaussures, il est toujours reconnu et salué par les étudiants.

L'université Miskatonic émergea de la guerre civile en tant qu'institution privée d'enseignement supérieur pleinement reconnue. Les années qui suivirent la présidence de Hoyt virent encore d'avantage d'expansion. En 1866 le campus fut embelli, la plupart des promenades mises en place, et le clocher commémoratif construit. Quand la bibliothèque Orne s'effondra en 1878, elle fut remplacée par l'actuelle structure de granit. En 1875, Miskatonic ouvrit ses portes aux femmes à la demande de la bienfaitrice financière Dorothy Upman. En 1879 la résidence universitaire portant son nom était achevée, et Miskatonic devenait une des premières universités entièrement mixtes de Nouvelle Angleterre. Quand un second dortoir fut mis en place en 1883, le campus tel que nous le connaissons aujourd'hui fut achevé.

## Vers les temps modernes

La grande inondation de 1888 marqua le campus de l'université Miskatonic, endommageant les fondations de plusieurs bâtiments y compris la bibliothèque et sa collection de périodiques. La nomination du président Halsey Maddox en 1891 apporta une nouvelle vague de changements dans l'école, changements se poursuivant encore en 1928 et au delà. Tout comme Hoyt avait eu la vision de Miskatonic en tant que véritable université, Maddox la voyait dotée de tout un ensemble de cours modernes et d'équipements rivalisant avec ceux des autres établissements de la région. Il intervint plus fortement dans l'administration de Miskatonic que ses prédécesseurs, et déplaça les appartements du président jusque sur le campus pour se tenir près du cœur de l'école avant de commencer, peu après, sa campagne globale de modernisation. La demande avait entraîné la formation de plusieurs classes de sciences à Miskatonic, pour la plupart des extensions des facultés de mathématiques et de médecine. Le président les rassembla en un tout nouvel institut des sciences, capable enfin de remettre des diplômes. De nouvelles classes furent ajoutées au curriculum de l'école, et une légion de nouveaux enseignants fut embauchée pour y enseigner. En 1899 le bâtiment de philosophie, de mathématiques et de droit fut reconstruit de la cave au grenier et transformé en un véritable complexe d'amphithéâtres et de laboratoires, l'actuel hall des sciences.

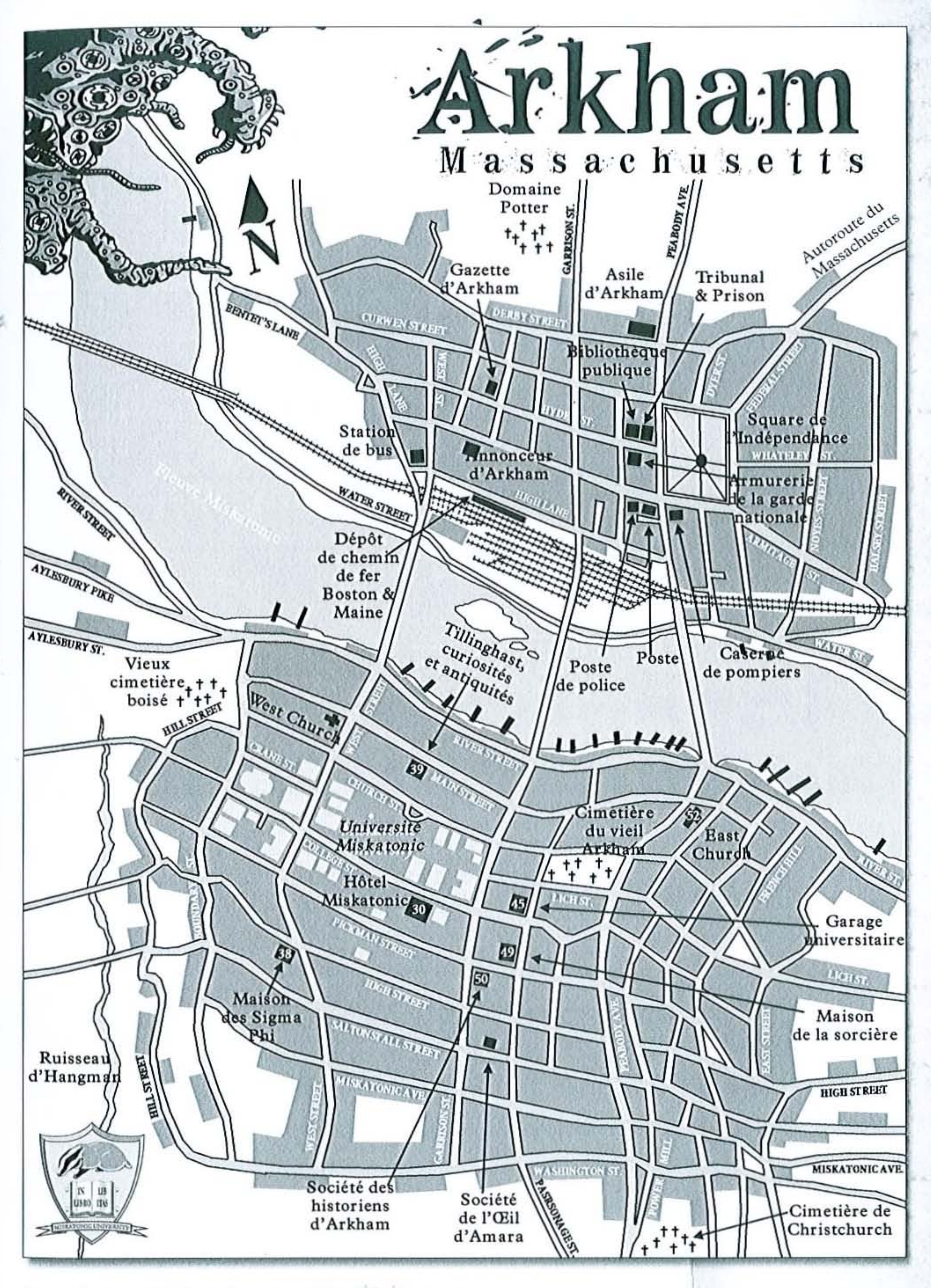
Les cours de philosophie furent délocalisés dans le bâtiment de langues, littérature et arts, tandis que ceux de droit étaient forcés de quitter l'établissement pour la résidence Eli nouvellement rénovée. Les enseignants de droit et leurs étudiants protestèrent avec indignation contre leur exil du campus, provoquant la plus grande controverse des décennies à venir. Disputes et protestations restèrent sans effet : le conseil d'administration soutint les visions progressistes du président, et le hall des sciences devint le grand héritage de Maddox à Miskatonic.

En 1902, Maddox se détourna du futur de Miskatonic pour son passé, et autorisa la restauration complète du musée d'exposition, cœur du legs de Jeremiah Orne. Certains regrettèrent la démolition du bâtiment original, mais le nouvel édifice flambant neuf gagna rapidement les faveurs des citoyens. Le président ne vivrait hélas pas assez pour voir fructifier sa vision. En 1905, Arkham fut dévastée par une épidémie de fièvre typhoïde qui faucha les vies de plus d'une centaines d'Arkhamites. Maddox fut du lot. Les efforts insatiables de l'équipe de Sainte Mary et des membres des corps enseignant et étudiant de la faculté de médecine sauvèrent quantités de vies, et gagnèrent le respect de nombreux citoyens qui finissaient par voir d'un mauvais œil la croissance de l'université. Le Dr Allen Halsey, doyen de la faculté de médecine, mourut également à cause de l'épidémie. Les habitants d'Arkham lui dresseraient par la suite une statue, en mémoire de ses efforts et de son ultime sacrifice.

Peter Addleson le successeur de Maddox continua d'étendre les installations du campus. En 1910, un nouveau bâtiment pour la faculté de médecine fut construit le long de l'hôpital Sainte Mary (renommé en 1892), et le Derby Hall fut rénové et changé en dortoir pour enseignants et diplômés. L'administration de l'école quitta Derby pour le nouveau bâtiment administratif Hoyt, finalement achevé en 1912. La décennie suivante fut une ère de stabilité et de croissance modérée pour l'université Miskatonic. Deux douzaines de ses plus émérites enfants servirent et tombèrent dans les champs français durant la Grande Guerre, leurs noms immortalisés sur une plaque de la résidence Locksley. A l'approche de la fin du conflit, la prospérité de l'école fut déterminante pour celle de la ville.

Les années vingt se sont jusqu'à présent montrées tendres avec l'université Miskatonic. L'annexe scientifique Tyner et le gymnase Axton furent ajoutés en 1920, et les candidatures continuent de progresser tranquillement. Le calme relatif de la présidence d'Addleson, toutefois, paraît sur le point de s'achever. Son successeur actuel, le Dr Harvey Wainscott, a été nommé en 1925 et son plus ardent objectif est depuis lors d'achever la modernisation de l'université entamée par Maddox. Les plus vieux enseignants et membres du personnel de Miskatonic sont d'ailleurs convaincus que Wainscott ne veut ni plus ni moins que foutre en l'air l'institution.

Wainscott réorganisa la structure de l'école et des services, changeant les dotations de plusieurs d'entre eux et se faisant quelques ennemis au passage. Il ordonna également la construction d'un nouveau bâtiment des disciplines académiques entre les rues West et Crane. Le choix par Wainscott de « résidence Jonathan Edwards » comme nom pour le nouvel édifice fit se hausser bien des sourcils, comme le fit son projet de convertir l'actuel bâtiment de langues, littérature et arts en dortoirs supplémentaires. En dépit des grognements et des protestations des enseignants et du personnel, les administrateurs soutiennent fermement Wainscott et sont dévoués envers sa vision moderniste. La dernière décision du président a soulevé un torrent de controverses non seulement sur le campus mais aussi dans tout Arkham : au printemps 1928, le docteur a annoncé qu'il allait briguer la mairie d'Arkham. De nom-




breux citoyens ont été outrés par ce qu'ils voient encore comme une manœuvre de l'université pour s'emparer de la ville. Disputes et diatribes éditoriales recouvrant les pages de *L'Annonceur d'Arkham* et de *La Gazette d'Arkham* se sont faites quotidiennes maintenant que les élections se rapprochent.

## Le futur

Au début des années 30, l'allonge de Miskatonic surpassera tragiquement sa poigne. L'énorme « expédition antarctique de l'université Miskatonic » de 1930-31 promet d'étendre les frontières de la science et d'ins-

taller la renommée de l'école à jamais. L'épopée, hélas, s'achèvera en tragédie, et plus d'une douzaine d'hommes (y compris deux enseignants et quatre étudiants) mourront sur la glace. L'échec d'une expédition aussi coûteuse portera un coup terrible à Miskatonic, et l'extension de la crise économique frappera en profondeur les investissements qui soutiennent l'institution. Les futures expéditions en Australie et au Honduras anglais finiront mal, elles aussi. Alors que la Seconde Guerre Mondiale s'approche, l'université Miskatonic vacille au bord de la ruine.

# Guide du campus

## Le campus et ses environs

**Note** : ce guide décrit le campus de Miskatonic à l'automne 1928, à peu près à l'époque de *L'abomination de Dunwich* et du *H.P. Lovecraft's Arkham*. Les événements futurs seront mentionnés quand cela sera nécessaire. Un renvoi au *H.P. Lovecraft's Arkham* (édition 2003) est noté entre parenthèses à la fin de chaque nom de lieu pour lequel une correspondance est possible (ex ARK 620 pour la bibliothèque Orne). Les endroits n'appartenant pas officiellement à l'université portent un astérisque (*).

Tous les numéros des emplacements suivants se rapportent à la carte du campus reproduite ci-contre et à une portion de la ville d'Arkham. Voir aussi la légende de la carte.

Les numéros 1 à 13 incluent les bâtiments du campus original de Miskatonic, habituellement surnommés « le quadrilatère ». Au fil du temps, des personnes et des groupes importants pour la communauté du campus se sont installés alentours. Les numéros 14 à 25 sont situés à l'ouest du quadrilatère, et les numéros 26 à 36 au sud. Les numéros 37 à 52 sont hors-campus, mais restent dans la ville d'Arkham. Les numéros 53 à 56 sont d'autres propriétés de l'université, certaines hors de l'État. Les départements portant le même numéro partagent aussi le même bâtiment.

## Le campus de Miskatonic

**Le quadrilatère**
***Entouré par les rues West, Church, Garrison et College***

A l'origine ces vastes pelouses du campus de l'université étaient le terrain communal de la ville d'Arkham. Des allées droites et planes connectent tous les principaux bâtiments du campus, et le gazon lui aussi bien entretenu est garni d'arbres ombrageux et de bancs. Par beau temps, le quadrilatère est souvent plein d'étudiants et de citadins flânant, travaillant ou profitant d'un pique-nique. Les temps chauds ou les pleines lunes attirent les promeneurs nocturnes. Malgré la désapprobation de l'administration, des professeurs peu orthodoxes tiennent parfois leurs cours sur le gazon quand la chaleur et l'humidité se font extrêmes. De tels rassemblements extérieurs sont bien moins répandus que ne le voudraient la plupart des étudiants. A la suite du retour de l'expédition en antarctique en 1931, un monument sera dressé au centre du quadrilatère pour honorer les morts de Miskatonic.

**Le hall des sciences (ARK 609)**
***Angle sud-est du croisement entre les rues West et Church***

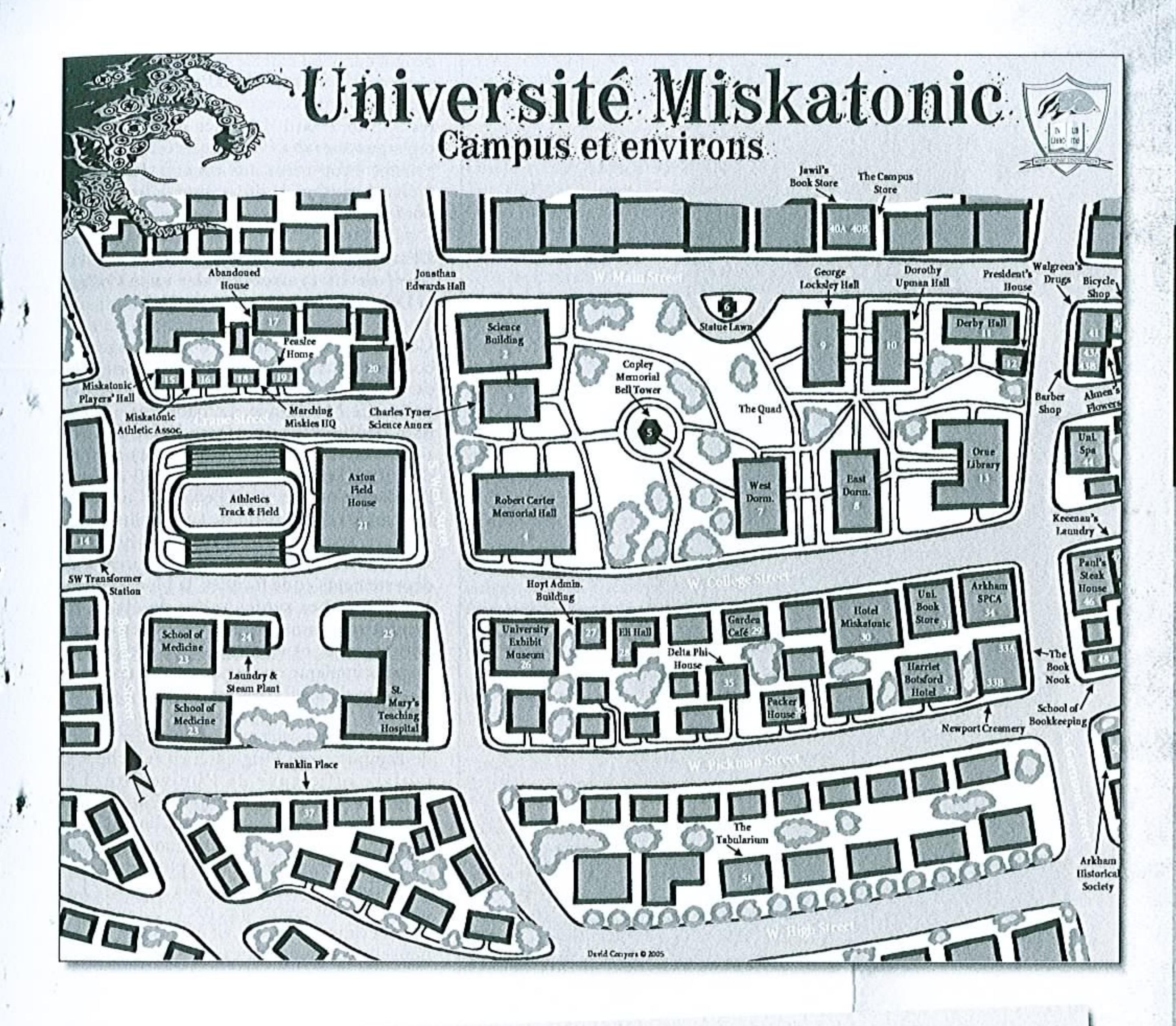
Construit à l'origine comme bâtiment de philosophie et de mathématiques en 1859, le hall des sciences a été renommé et entièrement rebâti en 1899, devenant le quartier général de la nouvelle faculté de sciences. Le sous-sol contient plusieurs grands amphithéâtres et le bureau du Dr Cecil Waldron, le médecin du campus. D'autres amphithéâtres, et les bureaux administratifs de la faculté de sciences naturelles et du département de biologie se trouvent au rez-de-chaussée. Les niveaux suivants contiennent d'autres salles de classe, mais sont avant tout dédiés aux bureaux des divers départements et facultés. Le premier étage abrite aussi la faculté des sciences appliquées et le département Astor de mathématiques, tandis que le deuxième est dominé par la faculté des science physiques. Le troisième consiste en d'étroits bureaux étouffants où les enseignants intérimaire et les étudiants diplômés sont généralement relégués, s'entassant juste sous les combles. Une petite serre est entretenue contre la face sud du bâtiment, pour l'usage du département de biologie.

La plupart des départements et facultés des sciences de l'université ont leurs bureaux dans cet édifice, et les étudiants en sciences seront devenus intimement familiers avec ses halls et ses salles au moment où ils obtiendront leur diplôme. Notez que deux salles de laboratoires seulement sont dans ce bâtiment, une au sous-sol et l'autre au premier étage. L'annexe scientifique ci-dessous contient la plupart des laboratoires de l'université. Après le sort tragique de l'expédition antarctique en 1931, le hall des sciences sera renommé hall Atwood en l'honneur du professeur tombé.

**L'annexe scientifique Charles Tyner (ARK 610)**
***West Street, entre le mémorial Robert Carter et le hall des sciences***

Connectée au bâtiment des sciences via une allée couverte, l'annexe fut construite en 1920 et porte le nom du Dr Charles Tyner, un des plus célèbres diplômé de l'université Miskatonic. Haute de un étage, elle consiste principalement en laboratoires d'expérimentations avancées à l'usage des différents départements et facultés des sciences. Les départements d'astronomie, de métallurgie et d'ingénierie ont leurs bureaux au premier étage. Le sous-sol de l'édifice contient un générateur auxiliaire pour fournir en puissance l'annexe et le hall des sciences pour de grandes expérimentations, ou les cas d'urgence.

Contigüe à la pièce du générateur se trouve le bar des étudiants en sciences appliquées, petit mais bien équipé, excavé par des étudiants du département d'ingénierie peu après l'ouverture de l'annexe. Le bar est rempli de tables et de chaises confortables (volées dans des dortoirs et des masures) et bénéficie de deux lampes électriques tirant leur puissance des




## Localisation des lieux sur la carte d'Arkham

A/B = ces suffixes signifient que les deux services sont dans le même bâtiment

1 – Quadrilatère
2 – Hall des sciences
3 – Annexe scientifique Charles Tyner
4 – Mémorial Robert Carter
5 – Clocher commémoratif Copley
6 – Pelouse de la statue
7 – Dortoir ouest
8 – Dortoir est
9 – Résidence George Locksley
10 – Résidence Dorothy Upman
11 – Résidence Derby
12 – Appartements du président
13 – Bibliothèque Orne (1781,1878)
14 – Local du transformateur sud-ouest
15 – Résidence des Acteurs de Miskatonic
16 – Association d'athlétisme de Miskatonic
17 – Maison abandonnée
18 – QG des « Originaux en marche »
19 – Maison des Peaslee
20 – Résidence Jonathan Edwards
21 – Gymnase Axton
22 – Terrain d'athlétisme
23 – Faculté de médecine
24 – Laverie et centrale thermique
25 – Hôpital universitaire Sainte Mary
26 – Musée d'exposition de l'université
27 – Bâtiment administratif Hoyt
28 – Résidence Eli
29 – *Garden Café*
30 – Hôtel Miskatonic
31 – Librairie universitaire
32 – Hôtel pour femmes Harriet Botsford
33A – *Le coin des bouquins*
33B – Crèmerie Newport
34 – S.P.A. d'Arkham
35 – Maison des Delta Phi
36 – Maison Packer
37 – Demeure des Franklin
38 – Maison des Sigma Phi
39 – *Tillinghast, curiosités et antiquités*
40A – Librairie Jaywil
40B – La boutique du campus
41 – Médicaments Walgreen
42 – Boutique de vélos du campus
43A – Almen Fleurs
43B – Barbier de l'université
44 – Restaurant Spa de l'université
45 – Garage de l'université Miskatonic
46 – *Les grillades de Paul*
47 – Laverie Keenan
48 – École de comptabilité de NE
49 – La Maison de la sorcière
50 – Société des historiens d'Arkham
51 – Le Tabularium
52 – East Church

**Hors de la ville, hors de l'état :**
Terrains de sport universitaires
Campus de recherche de Woods Hole
Station de radio de la pointe de Kingsport
Complexe archéologique de Mesa Grande



Clocher commémoratif Copley

générateurs de l'annexe Tyner. « La cave » est seulement ouverte aux étudiants en ingénierie et à leurs invités, et n'est que rarement vide – les réunions tardives et les nuits-blanches orgiaques sont des événements fréquents. Un passage étroit mène aux tunnels du campus (voir « Les tunnels du campus », page 138, pour plus d'informations).

**Le mémorial Robert Carter (ARK 611)**
***Nord-est du croisement des rues College et West***

Cet immense bâtiment de deux étages fut construit en 1861 pendant la transformation de l'institut Miskatonic des arts libéraux en université Miskatonic. Le bâtiment porte le nom de Robert Carter (grand-père du mystique bien connu Randolph Carter) dont les donations semi-anonymes en 1860 aidèrent l'université à payer pour l'édifice. Contenant l'intégralité de l'institut de langue, littérature et d'art, les étages supérieurs du bâtiment sont un véritable labyrinthe de bureaux de départements et de facultés, la plupart pleins à craquer. Les seules salles de classe du mémorial se trouvent au sous-sol et au rez-de-chaussée, et la demande constante de bureaux implique que la plupart des classes de LL&A se tiennent dans la résidence Locksley.

Le sous-sol sert également de quartier général de campus aux « Originaux en marche », la fanfare officieuse de l'université. Les Originaux ont un grand amphithéâtre et deux bureaux sous le bâtiment, qui leur servent non seulement de point de réunion mais aussi de salle de répétition (pour le plus grand malheur des classes au dessus d'eux). Les originaux sont préoccupés par le fait qu'aucun endroit similaire ne leur ait été réservé dans la nouvelle résidence Edwards.

Tenter de trouver un bureau dans le mémorial Robert Carter est une épreuve, pleine de confusions et de frustration. Pour commencer, celui de langues, littérature et arts est le seul institut de Miskatonic à ne pas être passé au nouveau système d'organisation du président Wainscott. L'inertie bureaucratique, la mauvaise volonté des facultés et le manque d'espace disponible ont fait dérailler toutes les tentatives de l'y convertir. Résultat, la vieille faculté de langue et de littérature possède encore son bureau au rez-de-chaussée, les locaux principaux des facultés d'histoire et de sciences sociales sont au deuxième, et celui des beaux-arts est au troisième. Une lettre envoyée à la faculté d'antiquité ou à celle du comportement humain a bien peu de chances d'arriver à destination. Pour aggraver le tout, des départements liés (comme histoire ancienne et archéologie par exemple) sont souvent placés à différents étages, et le bureau de n'importe quel professeur a peu de chances de se trouver près de ceux de ses collègues de département. Le mémorial enfin est atrocement surpeuplé : les deuxième et troisième étages abritent chacun au moins cinq départements. Les première-années qui ont des démarches officielles à effectuer dans le département sont souvent totalement dépassés, et la confusion qui en résulte est, selon de nombreuses personnes, la source du comportement acariâtre de nombreuses personnes de l'institut de LL&A.

L'espoir demeure, néanmoins. Le mémorial Robert Carter sera officiellement fermé à la fin du semestre de printemps 1929, et l'institut ira dans sa nouvelle demeure, la résidence Jonathan Edwards de l'autre côté de West Street. Ladite résidence ouvrira pour le semestre d'automne 1929. De vastes bureaux et salles de classe ont été promis à tous les départements, et les professeurs jouent déjà à une variante tordue des chaises musicales pour obtenir les meilleures places. Une fois l'institut déplacé, le mémorial Robert Carter sera entièrement rénové et converti en nouveau dortoir avant d'être renommé « résidence Herber ». Cette dernière ouvrira pour le semestre d'automne 1930, mais la grande dépression et la Seconde Guerre mondiale s'assureront qu'elle reste à moitié vide pour des années.

**Clocher commémoratif Copley (ARK 612)**
***Sur le quadrilatère, entre le dortoir ouest et le hall des sciences***

Point de repère le plus proéminent du campus, le clocher Copley s'élève sur sept étages et est la plus haute construction d'Arkham au sud du fleuve Miskatonic. Cette tour néogothique fut construite en 1866 à la mémoire de trois frères morts pendant la guerre civile. Les cloches sonnent tous les quarts d'heures, et entonnent leur mélodie imparfaite et mécanique chaque jour à 13h30. Pompeux et souvent hors gamme, le répertoire des cloches est limité au chant de l'école, à l'hymne national et aux chants de noël.

**Pelouse de la statue (ARK 613)**
***Sur Church Street, entre la résidence Locksley et la tour Copley***

Autrefois emplacement d'une grande fontaine décorée, laquelle fut remplacée par une statue de granit de deux mètres quatre-vingt représentant Halsey, ancien doyen de la faculté de médecine. La statue fut commandée en 1906 et payée par les citoyens reconnaissants d'Arkham, qui l'élevèrent en l'honneur du doyen pour les services qu'il rendit à la ville lors de l'épidémie de typhoïde de 1905. Halsey est représenté se tenant sur un piédestal de marbre, traversant Church Street du regard jusqu'aux portes symboliques du campus. Un jardin ornementé entoure la base de la statue, lui apportant bancs et pigeons, et s'étendant jusqu'au quadrilatère. La pelouse de la statue est un lieu populaire chez les étudiants qui viennent y traîner pendant leurs temps libres, et de nombreux citoyens vont y pique-niquer le weekend. A la fin de certains après-midi, le groupe de jazz de Miskatonic vient donner des récitals improvisés sur le gazon.

**Dortoir ouest (ARK 618)**
***Sur College Street, entre le dortoir est et le mémorial Robert Carter***

Occupé par la plupart des dernière-années et par quelques veinards de deuxième-année, le dortoir ouest fut construit en 1888. Les chambres sont petites, la nourriture de la salle à manger est insipide et les meubles sont anciens, mais cela ressemble au paradis comparé à « l'enfer est », à savoir le dortoir est. En 1930, le dortoir ouest sera occupé par les première-années, ses anciens résidents ayant été déplacés dans les locaux remis à neuf de la résidence Herber.

**Dortoir est (ARK 619)**
***Sur College Street, entre la bibliothèque Orne et le dortoir ouest***

Le dortoir des plus jeunes, construit en 1863. Tous les première-années arrivant à Miskatonic sont forcés de vivre ici, à moins d'habiter chez eux ou dans la maison d'un parent à Arkham. Le dortoir recueille également tous les malheureux deuxième-années n'ayant pas réussi à trouver mieux ailleurs. Une plomberie obsolète, un chauffage défectueux, un toit qui fuit et le bazar et les nuisances sonores à chaque étage ont valu au dortoir est le surnom d'« enfer est ». La salle à manger, bien que lieu de rassemblement populaire des première-années, sert les pires repas du campus.

L'enfer est fermera à l'automne 1930, et les jeunes étudiants seront déplacés dans le dortoir ouest, les plus anciens partant pour la résidence Herber. Quelques anciens résidents de l'enfer, heureux de s'en aller, raconteront des histoires à propos d'étranges infestations de mites ayant accéléré l'abandon des lieux. Le budget de plus en plus serré de l'université mettra un terme à la rénovation de la structure, et en 1934 le bâtiment sera condamné et démoli.

**Résidence George Locksley (ARK 614)**
***Sur Church Street, entre la résidence Upman et la pelouse de la statue***

Ce gracieux bâtiment de briques rouges de style géorgien porte le nom d'un des premiers administrateurs de l'université et a l'honneur d'être le plus vieux bâtiment du campus, datant de 1779. En dépit de leur âge, les boiseries et les meubles sont dans un état remarquable. La résidence Locksley contient plusieurs amphithéâtres, des salles de classe, et des bureaux subalternes. Les étudiants de l'institut de langues, littérature et arts suivent la majorité de leurs cours dans ce bâtiment, et la presque totalité des « quatre piliers » des cours obligatoires sont enseignés à Locksley. De nombreux clubs et organisations d'étudiants du campus ont également leurs locaux et leurs salles de réunions ici.

**Résidence Dorothy Upman (ARK 615)**
***Sur Church Street, adjacente à la résidence Derby***

Peu avant sa mort en 1875, la riche Arkhamite Dorothy Grace Upman fit une importante donation à l'université, à la condition que les femmes deviennent librement admissibles à tous les cours. Les administrateurs acceptèrent et une partie des fonds fut utilisée pour construire un dortoir pour femmes sur le campus, achevé en 1879. Tous les étudiantes assistant aux cours doivent y vivre jusqu'à l'âge de trente ans, à moins qu'elles n'habitent avec leur famille ou leur mari. L'équipe puritaine qui gère le bâtiment s'assure que tout soit propre et rangé, et le prix des chambres est raisonnable. Étant donné les inclinaisons des étudiants mâles envers la gente féminine et

les sensibilités pudibondes d'Arkham, Upman est en fait le bâtiment le plus sécurisé du campus. Les gentlemen en visite sont seulement admis dans le hall d'entrée, et ne sont plus acceptés à la nuit tombée. Les surveillantes de la résidence sont connues pour leur application draconienne du couvre-feu du campus.

**Résidence Derby (ARK 616)**
***Sud-ouest du croisement entre les rues Church et Garrison***

Résidence des enseignants et des diplômés, Derby fut reconstruite pour ce nouvel objectif en 1910. La première résidence Derby occupait le même site depuis 1782 et contenait des salles de classe. En 1863, Derby devint le nouveau bâtiment administratif, mais elle changea de fonction quand commença la construction du bâtiment administratif Hoyt. Ces séries de rénovations ont conduit à un étrange et aléatoire arrangement intérieur : les chambres ont une forme étrange et sont numérotées sans logique apparente. Derby est une résidence pour enseignants et étudiants diplômés, ainsi que pour les invités de l'université. Ses habitants méprisent la politique de couvre-feu du campus et bénéficient d'un accès libre vingt-quatre heures sur vingt-quatre grâce à un portier. Les visiteurs du sexe opposé ne sont toutefois jamais autorisés dans les chambres des locataires.

**Les appartements et jardins du président (ARK 617)**
***Contre West Garrison Street et sur Lich Street***

Cette grande maison néo-classique a servi de résidence aux présidents de l'université depuis 1892. Le président Wainscott a publiquement déclaré penser que ce bâtiment ostentatoire était une offense pour les yeux, et qu'il espérait faire un jour construire un meilleur édifice sur le site. Les fonds nécessaires manquent encore à l'appel, toutefois. Un jardin luxuriant à l'arrière de la maison est souvent utilisé pour divertir le conseil des doyens ou les visiteurs importants.

**Bibliothèque Orne (ARK 620)**
***Nord-ouest du croisement entre les rues College et Garrison***

Plus célèbre édifice de Miskatonic, la bibliothèque Orne originale fut bâtie en 1781. L'actuel bâtiment de style gothique s'éleva seulement en 1878. Pour plus d'informations à propos de la bibliothèque et de son contenu, voir « La bibliothèque Orne » p. 35 à 43, et « Les rayonnages obscurs », surtout les page 44.

## L'ouest du campus

Miskatonic commença à s'étendre vers l'ouest d'Arkham avec la mise en place de l'hôpital universitaire Sainte Mary en 1861. Lorsque les besoins de l'université ont augmenté, les pâtés de maisons à l'ouest du campus se sont vus assimilés. Les citoyens d'Arkham n'ont pas encore protesté contre la croissance de l'école, mais cela pourrait changer si celle-ci décidait de s'étendre significativement à l'ouest, par delà Boundary Street, ou au delà des rues Pickman, Church ou Garrison.

**Le local du transformateur du sud-ouest (ARK 602)***
***N°322, South Boundary Street***

Ce transformateur contrôle la puissance de toute la partie d'Arkham située au sud du fleuve et à l'ouest de Garrison Street. Le local ne porte aucun nom, est très dangereux et est protégé par un haut grillage. Une fois à l'intérieur, un investigateur doit réussir un test de *Métier : électricité* pour couper l'alimentation, plongeant le sud d'Arkham dans le noir. Faire un échec critique inflige 8D6 points de dégâts électriques à l'investigateur.

**La résidence des Acteurs de Miskatonic***
***N°604, Crane Street***

Ce petit bâtiment de briques a évité de peu la condamnation pendant les quinze dernières années. Autrefois propriété de la famille Grewe, il fut donné à l'institut de médecine en 1909 pour y héberger un nouveau département dentaire. Les inspecteurs trouvèrent que la maison infestée de rats était structurellement trop faible pour un tel usage, et la propriété fut condamnée. L'université et les Grewe ne purent tomber d'accord sur qui paierait la démolition, et le bâtiment resta donc vide pendant encore une décennie.

En 1921, le groupe de théâtre du campus, encore à ses débuts, tomba sur la maison. Après avoir subi quantité d'enthousiastes pressions, les Grewe ont autorisé les Acteurs de l'université à utiliser la structure aussi longtemps qu'elle tiendrait. Une petite armée de volontaires effectua des réparations et des rénovations dynamiques (et parfois grossières) et en 1922 la maison devint le quartier général officieux du département de théâtre.

Les Acteurs de l'université mènent toutes leurs répétitions et quelques unes de leurs représentations ici. Les plus gros spectacles sont joués dans l'auditorium sous la résidence Locksley, ou dans le théâtre Manley à Arkham (ARK 109). Les acteurs utilisent également l'édifice pour ranger leurs accessoires et leurs costumes. Un petit écriteau indiquant « Département dentaire » est encore visible à travers une fenêtre de la façade. Certains des étudiants les moins cultivés ont pris le panneau pour un commentaire éditorial désabusé sur la qualité des pièces présentées, comparant les performances des acteurs à un arrachage de dents.

**Association d'athlétisme de Miskatonic (ARK 604)***
***N°602, Crane Street***

Fondé en 1920, ce club privé réservé aux hommes offre à ses quatre-vingt membres une alternative à la prohibition. L'adhésion s'effectue seulement sur invitation. De nombreux membres appartiennent au corps enseignant de l'université.

**Maison abandonnée***
***N°603, West Church Street***

Cette impressionnante maison à un étage arbore un très beau « toit brisé », et avait sans doute été autrefois une résidence distinguée.

Ses fenêtres sont condamnées, sa peinture s'écaille, et un dense réseau de mauvaises herbes en étouffe le sol. La maison est restée vide depuis 1868, lorsque ses derniers habitants, les Shaugnessey, l'ont abandonnée. Beaucoup croient que la maison est hantée, et la proximité de la morgue de Whitechapel ne fait que renforcer sa sinistre réputation. Les étudiants du lycée d'Arkham parlent de sensations spectrales et d'entités invisibles et ricanantes – contredisant la curiosité attendue chez des gens de leur âge – ils n'osent pas s'en approcher.

Avec quelques recherches, des investigateurs peuvent découvrir la triste histoire de la maison. Martin Shaugnessey vint à Arkham en 1830, enrichi par le commerce des fourrures. Vétéran décoré pendant la guerre civile, il disparut mystérieusement en 1866. Deux ans plus tard, sa femme fuit la maison avec leurs enfants, clamant que celle-ci était hantée par « tout ce qu'il restait » de son mari disparu. La tradition locale veut que plusieurs personnes ayant pénétré dans la maison depuis soient morts dans d'étranges accidents. Certains croient que la fortune de Shaugnessey est encore cachée quelque part dans la bâtisse, mais que tout ceux qui la cherchent doivent affronter la malédiction de l'Irlandais disparu.

La vérité est plus bizarre encore. Shaugnessey fut enlevé par le petit peuple, de hideux gobelins résidant dans les égouts d'Arkham. Transformé en l'un d'entre eux, il vit toujours dans la maison qu'il aimait. Les gobelins ont établi un vaste repaire dans le cellier et plus d'une centaine d'entre eux y réside. A grands coups de farces et de mauvais tours, le petit peuple s'efforce de repousser quiconque entre dans la maison. Si des intrus devaient atteindre le cellier, les gobelins se montreraient alors meurtriers, frappant pour tuer, submergeant leurs adversaires par le nombre voire appelant une banshee pour défendre leur territoire. Si plus de vingt d'entre eux étaient tués, le reste fuirait par un tunnel connecté aux égouts. Pour plus de détails sur ces étranges habitants, voir l'encadré aux pages 144-145.

### Quartier général des Originaux en marche*
***N°600, Crane Street***

Fanfare officieuse de Miskatonic, les Originaux en marche alias les Blaireaux des cuivres utilisent cette petite maison comme quartier général. L'orchestre est sponsorisé et soutenu par divers diplômés et enseignants anonymes. En 1916, ceux-ci ont permis l'acquisition de la propriété. La proximité des Originaux avec l'association d'athlétisme n'est pas un hasard. La fanfare utilise le lieu principalement pour stocker ses uniformes de parade et ses instruments, et pour organiser des réunions formelles et informelles.

### Maison des Peaslee (ARK 605)*
***N°588 (anciennement 27), Crane Street***

Cette résidence bien entretenue est celle du professeur en économie Nathaniel Wingate Peaslee et de son fils, le professeur Wingate Peaslee du département de psychologie.

### Résidence Jonathan Edwards (ARK 607)
***N°270, South West Street***

Construite pour remplacer le trop âgé mémorial Robert Carter en tant que foyer de l'institut de langues, littérature et arts. A l'automne 1928 ce bâtiment est encore en construction. Fondations, structure et toit ont été achevés, et les travaux continueront à l'intérieur jusqu'au printemps 1929. Le nouvel édifice ouvrira dans les temps (de peu), au début du semestre d'automne 1929.

Des membres du corps enseignant de l'université ont exprimé leurs objections quand au nom du bâtiment, et les désaccords à ce propos prendront les proportions d'une véritable controverse avant le printemps 1929. Les opposants pointent le fait que Miskatonic a été une institution strictement séculière pendant 150 ans, tous les liens avec les congrégationalistes ayant été coupés à la demande de Orne en 1765. De plus, les croyances spirituelles pessimistes (fort bien exposées dans son sermon « les pêcheurs dans les mains d'un Dieu en colère ») de Monsieur le révérend Edwards ne vont pas de pair avec la vision d'une Humanité progressiste et éclairée que l'université s'efforce de faire naître et de cultiver chez ses étudiants. Le président Wainscott et ses administrateurs restent néanmoins de marbre, et le nouveau bâtiment de langues, littérature et arts ouvrira en tant que résidence Edwards en dépit de toute opposition.

Une fois terminé, l'édifice de trois étages servira de formidable quartier général au plus grand des instituts de l'université. Le sous-sol et le rez-de-chaussée contiendront divers salles de classe et amphithéâtres dont deux grands auditoriums. La faculté de rhétorique et ses sous-départements de langues anciennes, d'anglais et de langues modernes occuperont le premier étage avec la faculté des arts (départements des beaux-arts et de musique) et la petite faculté de religion naturelle et révélée (départements de philosophie et de religion). La faculté du comportement humain (départements d'anthropologie, de géographie, d'histoire moderne, de psychologie et de sociométrie) sera située au deuxième étage, tandis que le troisième hébergera la faculté d'antiquité (départements d'histoire ancienne et d'archéologie). L'espace ne manquera pas, et la plupart des enseignants seront satisfaits de leurs nouveaux locaux modernes.

### Le gymnase Axton (ARK 608)
***N°378, South West Street***

Portant le nom du grand coach de football Peter «la critique » Axton, ce gymnase fut construit en 1920, deux ans après la mort de l'entraîneur sous les roues d'une voiture. Coach de 1908 à 1918, Axton apporta trois victoires en championnat à l'université, et s'engagea dans des projets civiques pour Arkham. Un ancien diplômé attristé leva rapidement des fonds et baptisa l'édifice en son honneur.

Le gymnase est ouvert de 7h le matin à 6h le soir, du lundi au vendredi, et sur demande le reste du temps. Tous les coaches et leurs assistants ont les clés. Les équipements sont techniquement fermés au public, mais bien



## Infirmière Ellen Whipple Smith (alias Camlas)

**55 ans, Sorcière au milieu des moutons**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 11 | Prestance | 55 % |
| CON | 06 | Endurance | 30 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 08 | Puissance | 40 % |
| TAI | 09 | Corpulence | 45 % |
| ÉDU | 14 | Connaissance | 70 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 08 |
| Santé Mentale | 0 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 65 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 12 % |
| Crédit | 55 % |
| Discrétion | 30 % |
| Esquive | 25 % |
| Écouter | 55 % |
| Médecine | 20 % |
| Mythe de Cthulhu | 30 % |
| Persuasion | 55 % |
| Premiers soins | 80 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 30 % |
| - pharmacie | 30 % |
| Sciences occultes | 45 % |
| Se cacher | 40 % |
| Serrurerie | 20 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 08 % |
| Trouver Objet Caché | 50 % |

**Combat**

- Dague rituelle (jamais portée pendant le service) 20%
  dégâts 1D4+2 + Impact
- « Médication » : poisons variés (VIR 12-17), administrés à ses patients

**Sortilèges :** Commander à un corbeau, Contacter une Divinité/L'Homme en Noir (Nyarlathotep), Contacter une Goule, Détecter un enchantement*, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lier un Ennemi*, Malédiction/Bénédiction de la Récolte*, Prédiction*, Infliger/Guérir la cécité*, Mauvais Œil*.

peu se soucient de qui les utilise à moins que l'intrus ne devienne gênant ou n'interrompe les cours. On y trouve des salles de classe, des bureaux, une piscine, des cours de squash et de handball, un terrain de basketball, des tapis de sol, du matériel de gymnastique et un terrain d'entraînement intérieur.

Tous les bureaux du département d'athlétisme de Miskatonic sont logés dans le gymnase, ainsi que ceux des services d'entretien.

### Terrain d'athlétisme
***N°378, Southe West Street***

Directement adjacents à Axton, les équipements extérieurs de l'université incluent une piste de 400 mètres de long avec un terrain d'entraînement au centre, et deux cours de tennis bien usés, en terre battue. L'équipe de baseball utilise le terrain du lycée d'Arkham ou le terrain communal. Les véritables équipements d'athlétisme, incluant un terrain de football, un « diamant » de baseball et des gradins pour le public, sont à près de 2 kilomètres à l'ouest de la ville.

### Faculté de médecine (ARK 621)
***N°676, West College Street***

Cette structure de deux étages, achevée en 1910, est adjacente et même reliée à l'hôpital universitaire Sainte Mary. De nombreuses ailes ont été ajoutées, et le bâtiment déborde désormais sur presque tout le pâté de maison. Les quartiers des internes sont à une petite trotte de Pickman Street. Au fil du temps la faculté de médecine et l'hôpital se sont mêlés : l'actuel dirigeant de l'école exerce un deuxième mandat comme administrateur en chef de Sainte Mary.

Les lieux contiennent des laboratoires pharmaceutiques et pathologiques, une grande bibliothèque médicale et des salles de dissection et d'autopsie. Le médecin légiste du comté d'Essex et son équivalent d'Arkham font régulièrement usage des salles d'autopsie et de la morgue qui sont les meilleures de ce côté de Boston.

Comme chez la plupart des autres établissements, l'approche de la faculté de médecine vis-à-vis des troubles mentaux est rigidement psychiatrique et seulement intéressée par les maladies graves. Les étudiants en psychiatrie s'entraînent à l'asile d'Arkham.

Perdues quelque part dans la bibliothèque médicale se trouvent les premières notes de l'étudiant Herbert West. Bien que celles-ci n'apportent aucune connaissance sur le Mythe de Cthulhu, elles pourraient coûter cher à celui qui apprendrait ce en quoi consistaient les expériences originelles de West avec des morceaux d'animaux.

### Laverie et centrale thermique (ARK 622)
***N°611, West College Street***

La centrale thermique fournit chaleur et électricité d'appoint à presque toute l'université, notamment l'hôpital. La laverie a une capacité d'accueil industrielle, et lave le linge des dortoirs, de la faculté de médecine et de l'hôpital. D'étranges choses enroulées dans des draps pourraient d'ailleurs finir ici. Ce bâtiment est bruyant et ouvert à toute heure, et constitue donc le lieu favori des étudiants pour se rencontrer clandestinement sur le campus.

### Hôpital universitaire Sainte Mary (ARK 623)
***N°450, South West Street***

Seul hôpital d'Arkham, Sainte Mary a 165 lits et offre un accueil 24 heures sur 24. Tous les médecins talentueux locaux sont affiliés à cet endroit, dont l'équipe de jour est constituée d'experts reconnus en chirurgie et en soins médicaux. L'équipe de nuit est surtout composée d'infirmières, de résidents et d'internes fournis par la faculté de médecine. Les docteurs possédant des cabinets dans le coin font partie de l'équipe d'appoint. Un praticien mis au ban de l'hôpital met dans les faits un terme à sa carrière à Arkham.

Établissement fermement attaché à son protestantisme, l'hôpital changea son nom à la requête de la dernière volonté de Mlle Mary Elliot Wharton, une épiscopalienne, qui laissa en 1892 150 000 dollars aux administrateurs pour construire une nouvelle aile.

Une des plus anciennes infirmières, Mlle Ellen Whipple Smith, est secrètement membre du culte des sorcières d'Arkham. Nul dans l'équipe n'a remarqué les morts fréquentes de causes naturelles de ses patients. Smith assure aussi le ravitaillement du culte en cheveux, sang et ongles d'influents Arkhamites, et en organes et cadavres occasionnellement volés à la morgue. Son nom de culte est Camlas. Quiconque est blessé en enquêtant sur le culte des sorcières finira sous les tendres soins de l'infirmière Whipple (et à sa « moins tendre » merci).

Le coût des soins à Sainte Mary dépend grandement de la nature de la blessure ou du mal. Une visite aux urgences pour une plaie superficielle coûte environ 7 $, tandis qu'une intervention chirurgicale avec anesthésie commence à 200 $. Un examen standard coûte trois dollars. Le traitement d'une maladie va de cinq à quinze dollars par semaine. Il en coûte quatre dollars par jour (plus les médicaments et les visites du docteur) de rester dans une chambre à quatre lits. Les chambres privées équipées de téléphones peuvent aller jusqu'à plus de dix dollars par jour.

## Le sud du campus

College Street comporte, en plus des bâtiments du campus, des demeures de nombreuses vieilles familles qui ont été converties en appartements et pensions. La plupart des membres des fraternités vivent ainsi le long de cette rue. L'extrême portion ouest de College Street était autrefois le site du bâtiment principal de l'institut Miskatonic des arts libéraux, et le musée d'exposition a désormais pris sa place. Au fil des ans, de plus en plus de propriétés le long de la rue ont été absorbées par la croissance de l'institution. Des citoyens cyniques se demandent désormais combien de temps il faudra avant que l'université affamée n'achète l'hôtel Miskatonic pour en faire un dortoir.

**Musée d'exposition de l'université (ARK 624)**
***Sud-est du croisement entre les rues West et College***

Premier édifice bâti pour l'institut Miskatonic des arts libéraux, le musée fut à l'origine érigé en 1765, mais suite à un incendie en 1902 il fut reconstruit et agrandi. Pour plus d'informations, voir le musée d'exposition p. 60.

**Bâtiment administratif Hoyt (ARK 625)**
***N°333, West College Street***

Construit en 1912 et nommé selon le précédent président de l'université Stanley Hoyt, cette structure de deux étages surplombe l'ensemble du campus. L'endroit est ouvert de huit heure à midi et de une à cinq, du lundi au vendredi. L'adresse du bâtiment Hoyt lui a valu son surnom, plus répandu dans le campus : « trois-trente-trois ». Sa seule mention plonge les étudiants de Miskatonic dans la terreur. Entre le bureau du secrétaire général qui s'occupe de leur inscription, celui du trésorier qui se charge de les faire payer, et ceux de l'administration qui décide des châtiments, la destinée de chaque élève à Miskatonic semble attendre d'être jugée au trois-trente-trois. Le rez-de-chaussée contient des bureaux utilisés pour l'accueil des étudiants, pour les inscriptions et par les conseillers, ainsi que les locaux du journal de l'école, le *Crieur*. Le premier étage accueille le gros du corps administratif. Le deuxième est occupé par les bureaux du président, du vice-président et des doyens, ainsi que par quelques salles de classe et de conférence.

**Résidence Eli**
***N°409, West College Street***

Achevée en 1899, Eli abrite l'institut de droit et d'affaires et ses départements de droit, d'affaires et d'économie, avec les départements d'études basiques. On peut y trouver toutes les salles de cours et les amphithéâtres de droit, ainsi qu'une grande salle d'audience pour les faux procès. Cette dernière est d'ailleurs le lieu de rencontre préféré de la Société des débatteurs de Miskatonic, dont les débats pseudo-historiques mensuels (en costumes) attirent toujours les foules. Bien qu'improbable, le dernier débat mettait en scène un long affrontement braillard entre Thomas Jefferson et le roi George III au sujet de la liberté des hommes (et des Américains) et du droit divin des rois.

***Le Garden Café****
***N°275, West College Street***

Le plus populaire des endroits pour dîner hors-campus, le *Garden* est toujours plein à craquer de deuxième et de première-années en quête de romance, d'étudiants en droit se disputant sur des points de détails législatifs et de l'intelligentsia du campus tenant sa cour. Les étudiants laissent toujours humblement leur table ou leur alcôve aux enseignants qui viennent nombreux eux-aussi. Un repas coûte de 50 cents à 1 dollar 50, et un dîner va de 80 cents à 2 dollars.
Le propriétaire, Rick Culley, a réussir à obtenir une licence spéciale pour servir à manger le dimanche, une extraordinaire exception aux lois puritaines d'Arkham. Étant le seul restaurant ouvert un tel jour, la popularité du *Garden* est assurée. Il est ouvert de 11h le matin à 9h le soir, du lundi au samedi, et de midi à 4h le dimanche. Culley voulait ouvrir plus tôt en fin de semaine pour le brunch mais les pasteurs de la ville ont vivement protesté contre la compétition du pain et de l'âme.

**Hôtel Miskatonic* (ARK 626)**
***N°211, West College Street***

Offrant les chambres les plus somptueuses et les plus chères d'Arkham, le Miskatonic s'élève sur quatre étages et profite d'une belle vue sur le campus. Les tarifs commencent à 5 dollars la journée pour la plus mauvaise chambre ; une suite au dernier étage atteint 50 dollars pendant les fêtes de début d'année et de remise des diplômes. Les invités prestigieux de l'université logent dans cet hôtel, aussi connu par les étudiants comme étant le lieu de la réception printanière de la sororité des Gamma Delta. Quelques hommes d'affaires locaux ainsi que le roi de la liqueur Danny O'Bannion vivent dans des suites palaciales au dernier étage.

**Librairie universitaire**
***N°143, West College Street***

Fondée en 1910, cette librairie appartient à l'université et est gérée par Albert Geismann, un ancien membre du corps enseignant. Pendant leurs deux premières années à l'école, les étudiants de Miskatonic achèteront pratiquement tous leurs manuels dans cette antre grisâtre. Quelques titres plus spécialisés ou ésotériques peuvent être trouvés chez Jaywil. La librairie universitaire ne rachète pas les manuels usés : les livres scolaires de tous types y sont déjà en abondance.

**Hôtel pour femmes Harriet Botsford* (ARK 628)**
***N°122, West Pickman Street***

En partie soutenu par un fond laissé par Harriet Botsford, cet hôtel offre de grandes chambres bien équipées aux femmes célibataires – mais ayant un emploi – au prix dérisoire de 16 dollars par mois. Des règles strictes s'appliquent ici néanmoins. Les seuls téléphones acceptés sont ceux du rez-de-chaussée. Les hommes ne peuvent pas dépasser le hall d'entrée (charmant au demeurant, avec foyer et piano). Les visiteurs restant pour la nuit sont enregistrés et limités à un par mois. La porte principale est fermée dès 9 heure du soir. Aucune admission après, sauf arrangement spécial. Les résidents ne possèdent pas la clé du hall. Seule la gérante Abigail Flint peut accepter résidents et visiteurs. Une sérieuse violation des règles risque d'entraîner une éviction.

***A) Le coin des bouquins****
***N°498, South Garrison Street***

Les étudiants achètent leurs manuels à la librairie universitaire, mais se rendent au *Coin des bouquins* pour le plaisir. Cette minuscule et étroite échoppe se spécialise dans les fictions



## Robert Lodge Jarvis

**22 ans, Président des Delta Phi**

Dilettante efflanqué et efféminé, Jarvis est très actif sur le campus, mais cache un secret : son hémophilie. Plongeur récompensé, il se tient à l'écart du football et des bagarres, mais apprécie les fêtes et les farces autant que n'importe quel frère. Son intelligence teintée d'ironie est légendaire sur le campus.

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 16 | Prestance | 80 % |
| CON | 06 | Endurance | 30 % |
| DEX | 17 | Agilité | 85 % |
| FOR | 16 | Puissance | 80 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 16 | Connaissance | 80 % |
| INT | 11 | Intuition | 55 % |
| POU | 14 | Volonté | 70 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 70 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 65 % |
| Conduite : moto | 70 % |
| Crédit | 55 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 40 % |
| Discrétion | 30 % |
| Esquive | 46 % |
| Écouter | 45 % |
| Médecine | 20 % |
| Natation | 90 % |
| Persuasion | 55 % |
| Premiers soins | 80 % |
| Se cacher | 40 % |
| Serrurerie | 20 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 40 % |
| Trouver Objet Caché | 50 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

mal reliées se situant en queue du train de la littérature. Elle est possédée et gérée par Paul Fushille, un sympathique natif d'Arkham. Contrairement à la plupart des librairies de la ville, *le Coin* rachète les livres usés. Ainsi, même s'il n'achète pas de manuels, sa section occasions a souvent des copies des principaux textes du semestre précédent, le rendant populaire auprès des étudiants économes. Des titres plus étranges apparaissent aussi sur les rayons des livres usés. Actuellement, le *Peuple du monolithe* de Justin Geoffrey peut y être trouvé, par exemple. La boutique possède une vaste collection de livres d'horreur, incluant *Les escaliers de la crypte, Le festoyeur des étoiles et Celui qui se terre dans les tréfonds* de Robert Blake, *Le noir démon* et le *Gargouille* de Gordon, et une copie fabuleusement rare du *Dieu noir de la folie* de Halpin Chalmers. Tous ses exemplaires ont « S.Whidden » écrit sur la dernière page. On y trouve également une grande section pleine de vieux magazines, y compris plusieurs douzaines d'exemplaires du fameux *Weird Tales*.

Ces écrits, tout en étant effrayants, sont un peu plus que de banales fictions écrites par des fans. Lire toute la collection pourrait bien donner à un investigateur un ou deux points en *Mythe de Cthulhu*, à la discrétion du gardien.

### B) Crèmerie Newport*
***N°498, South Garrison Street***

Appartenant à une chaîne de magasins de la Nouvelle Angleterre, ses cônes glacés et ses sundaes allègent la vie sur le campus : en fait, les gestionnaires doivent avoir un arrangement avec l'administration de l'université à en juger par le nombre de crèmes glacées vendues pendant la semaine d'orientation. Gilda Dufresne (née Pierce), la propriétaire de la crèmerie, est mariée au Docteur Robert Dufresne du département de musique. Le docteur était déjà l'un des plus loyaux clients de la crèmerie avant qu'il trouve le courage de brusquement déclarer sa flamme. Cette histoire est très populaire chez les étudiantes romantiques qui viennent souvent ici avant ou après un film au Manley.

### S.P.A. d'Arkham (ARK 627)*
***N°111, West College Street***

Cette nouvelle organisation se consacre à la lutte contre les cruautés envers les animaux, et est bien dotée grâce à certains des citoyens les plus prospères d'Arkham. La présidente Wilma Peabody (la sœur du maire), âgée de 62 ans, a intenté un procès envers plusieurs étudiants de l'université ayant apparemment sacrifié des chats et des chiens au nom de quelque rituel. Elle a engagé l'avocat local Edwin Cassidy pour représenter la société. Peabody espère aider à la construction d'un monde où les animaux domestiques ne seraient pas de simples objets et où les blesser ou les tuer ne pourrait se justifier que par des raisons spécifiques et très restrictives.

### Maison des Delta Phi*
***N°121, West Pickman Street***

La maison des Delta Phi, « le manoir » pour ses résidents, est située au bout d'une longue allée et est presque invisible depuis la rue. C'est un grand manoir restauré d'architecture géorgienne, capable d'accueillir près de vingt personnes à la fois. Tous les membres de la bonne société (à part les première-années qui doivent bien sûr rester sur le campus) sont supposés vivre ici. Les dernière-années peuvent, avec une bonne raison, partir habiter leur propre logis. Actuellement, seize Delta vivent dans le manoir, et cinq autres en dernière année résident hors campus.

### Maison Packer
***N°119, West Pickman Street***

Portant le nom du riche diplômé catholique Joseph Packer, la maison sert de centre religieux du campus. Elle accueille les offices du père James Milliner, aumônier de Miskatonic, lequel conduit de petites messes catholiques dans la chapelle de la maison chaque semaine. Des communions luthériennes et épiscopaliennes y sont également tenues le soir. La maison sert de dortoir mais seulement pour les étudiants en religion. Elle est également un local pour de nombreux groupes religieux du campus et de la communauté. Groupes de discussions, retraites et séminaires y sont monnaie courante.

## Hors campus

Aucun des lieux suivants n'appartient à l'université, mais tous ont leur importance pour la communauté du campus. Des investigateurs universitaires pourraient s'y intéresser ou s'en servir.

### Demeure des Franklin* (ARK 801)
***N°587, West Pickman Street***

Une pension de famille extrêmement chère située près du campus. Une chambre au rez-de-chaussée est disponible pour 95 dollars par mois, une somme qu'elle vaut assurément. M et Mme Franklin, la cinquantaine, forment un couple très amical. Une ménagère aide à maintenir l'endroit impeccable, et le cuisinier fournit petit-déjeuners et dîners à tous les résidents.

Parmi les quatre locataires actuels se trouve le professeur d'ingénierie Frank Pabodie. Danté Helcimer, Français de 43 ans et érudit, y loge également. Helcimer a suivi indices et étrangetés du Mythe à travers le globe, et bien avant de s'installer à Arkham, a visité la bibliothèque de Miskatonic pour consulter le Necronomicon. Bien qu'Helcimer soit actuellement à la retraite et tente de rétablir sa santé mentale vacillante, il pourrait bien un jour décider de consulter à nouveau le livre maudit. Armitage a peu de chances de se souvenir de lui, néanmoins, et étant donné la situation depuis l'abomination de Dunwich, il mettra probablement en doute les motivations de cet homme. Helcimer possède des copies de la version Feery du *Livre de Dzyan*, du *Culte des goules* et de la version Wendy-Smith des *Fragments de G'harne*.

### Maison des Sigma Phi
***N°527, West High Street***

Sigma Phi fut la première fraternité à établir ses chapitres dans les universités de la région. Celui de Miskatonic fut fondé en 1829. Les Sigma constituent la fraternité mâle la plus fermée et la plus prestigieuse du campus, ne

recrutant que parmi les meilleures familles de Nouvelle Angleterre. La maison des Sigma sert de dortoir pour tous les membres ayant dépassé la première-année. Une douzaine de frères y réside actuellement.
La richesse et les privilèges dont la plupart des Sigma bénéficient leur donne un air distant que la plupart des étudiants trouvent désagréable, et leurs liens familiaux les rendent presque intouchables pour ce qui est des mesures disciplinaires. Résultat, les Sigma sont responsables de certaines des fêtes les plus décadentes et des farces les plus outrageuses du campus.

### *Tillinghast, curiosités et antiquités** (ARK 418)
### *N°261, West Main Street*

Cette échoppe de bonne taille est possédée et gérée par George Tillinghast, membre de la Société des historiens d'Arkham et du Rotary Club. Tillinghast est l'acheteur local le plus probable d'objets étranges et anciens, trouvés lors d'une enquête, et a l'œil pour dater et estimer le mobilier colonial.

**Compétence spéciale** : Estimation des vieux objets 75 %.

### A) Librairie Jaywil* (ARK 430-A)
### *N°224, West Church Street*

Ce grand magasin était autrefois la librairie principale de Miskatonic, et contient encore un grand choix de nouvelles éditions et de manuels utilisés par la communauté universitaire, particulièrement par les classes avancées et les cours d'après-licence. Jaywil possède également un service de commandes rapides avec des arrivages réguliers en provenance de fournisseurs d'Angleterre et d'Europe. Près de 7000 titres sont en stocks, portant sur quantité de sujets. La boutique est possédée et gérée par Malvina Jaywil, 56 ans, une bibliophile incroyable et intelligente. La boutique est ouverte de 8h30 à 17h30, heures de déjeuner comprises, du lundi au vendredi.

### B) La boutique du campus* (ARK 430-B)
### *N°224 ½, West Church Street*

Tout pour les loyaux supporters de Miskatonic – drapeaux, sweaters, blazers, chapeaux, bannières, écharpes aux couleurs de l'école, choppes à bière, papeterie stylisée, anneaux d'étudiant, et plus encore.

### Médicaments Walgreen* (ARK 701)
### *Sud-est du croisement entre Garrison et Church*

Appartient à une chaîne nationale. Prescriptions, mercerie, cosmétiques, développement de pellicules, articles divers... tout se trouve ici, à des prix raisonnables.

### Boutique de vélos du campus* (ARK 702)
### *N°146, West Church Street*

Un étudiant aux pieds douloureux peut y acheter un vélo (24$), en louer un (75 cents par jour) ou faire réparer le sien. La boutique contient toutes sortes de pneus, tubes, pompes et kits de colmatage.

### A) Almen Fleurs* (ARK 703-A)
### *N°259, South Garrison Street*

Le Dr Harold Dinsdale, un botaniste ayant appartenu au département biologie de Miskatonic, est devenu un fleuriste populaire. Dinsdale fut professeur à Miskatonic pendant quinze années et participa à plusieurs expéditions dans les tropiques. Il a également observé les Terres désolées, mais en est revenu avec peu de conclusions. En 1925, il s'est retiré et a acheté sa boutique. Les étudiants au courant de son passé peuvent venir le voir pour qu'il les aide à identifier des plantes étranges : en tant qu'expert botaniste, il est spécialisé dans la flore empoisonnée, carnivore et exotique. Dinsdale régale les étudiants curieux avec des histoires épineuses de ses aventures sur le terrain.

**Compétence spéciale** : Sciences de la vie : botanique 88 %

### 43-B) Barbier de l'université* (ARK 703-B)
### *N°259 ½, Garrison Street*

Coupes rapides et bon marché, ragots à toute heure. Très populaire auprès des étudiants et des enseignants de Miskatonic.

### Restaurant Spa de l'université* (ARK 708)
### *N°311, South Garrison Street*

Restaurant pour étudiants servant une nourriture décente, populaire auprès des élèves et même des professeurs de Miskatonic. Un déjeuner coûte entre 35 et 45 cents. Ouvert de 6h00 à 15h30, du lundi au samedi.



## Danté Helcimer

**43 ans, Erudit du Mythe**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 15 | Connaissance | 75 % |
| INT | 13 | Intuition | 65 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 19 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 55 % |
| Baratin | 70 % |
| Bibliothèque | 50 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 10 % |
| Discrétion | 75 % |
| Esquive | 55 % |
| Écouter | 40 % |
| Équitation : | |
| - chameau | 45 % |
| - cheval | 45 % |
| Médecine | 15 % |
| Métier : mécanique | 35 % |
| Mythe de Cthulhu | 36 % |
| Persuasion | 15 % |
| Photographie | 40 % |
| Pickpocket | 15 % |
| Polo | 20 % |
| Premiers soins | 35 % |
| Sciences humaines : histoire | 20 % |
| Sciences occultes | 30 % |
| Se cacher | 30 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 15 % |
| Trouver Objet Caché | 50 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 75 % |
| Français | 80 % |
| Allemand | 50 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre | 52 % |
| dégâts 1D3 + Impact | |
| • Canne épée | 35 % |
| dégâts 1D6 + Impact | |
| • Revolver cal. 32 | 55 % |
| dégâts 1D8 | |

**Sortilèges**

Contacter une Goule, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth.

## Les troubles mentaux de Danté Helcimer

Insomniaque, troubles obsessionnels-compulsifs, végétarien extrême, cynophobique, paranoïaque léger. La rencontre d'Helcimer avec les cultes des goules sous Paris et dans le désert égyptien l'ont laissé affecté par quantité de névroses.

- Il souffre d'insomnies. Pour pouvoir dormir, il doit réussir un test en opposition entre son POU et une VIR de 8 sur la table de résistance chaque nuit – en manque de sommeil, tous les tests d'Attributs et de compétences subissent un malus de -10% par nuit d'insomnie.
- Il souffre également de troubles obsessionnels-compulsifs – il doit se laver le visage et les mains dix fois chaque jour et chaque soir, et vérifier les serrures de ses portes et fenêtres dix fois avant de se coucher.
- Les préférences culinaires des goules ont fait d'Helcimer un végétarien convaincu – il ne mange de viande en aucune circonstance, et doit réussir un test sous Volonté pour pouvoir regarder les autres en manger sans tomber malade.
- Helcimer souffre de cynophobie sévère (peur des chiens) : il doit opposer son POU à une VIR de 10 sur la table de résistance pour pouvoir agir normalement quand des chiens sont présents.
- Helcimer est aussi légèrement paranoïaque. Il risque de soupçonner des investigateurs l'approchant d'appartenir au culte des goules. Il suit actuellement un traitement psychanalytique avec le Dr Muelhig, un psychanalyste freudien dont le cabinet (qui ne porte aucune plaque) se trouve au n°157 à l'est de Curwen Street au nord d'Arkham (voir section 204 du *H.P. Lovecraft's Arkham*).



## Alex Waters

**22 ans, Président des Sigma Phi**

Jeune, fort et sûr de lui, Waters est le quart-arrière principal de l'équipe de football des Blaireaux et est membre de l'équipe de boxe. Descendant d'une riche famille du Connecticut, il mène une vie hédoniste et sans soucis.

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 14 | Prestance | 70 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 16 | Puissance | 80 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 13 | Connaissance | 65 % |
| INT | 13 | Intuition | 65 % |
| POU | 07 | Volonté | 35 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 35 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 60 % |
| Baratin | 55 % |
| Conduite | 75 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 40 % |
| Crédit | 65 % |
| Esquive | 55 % |
| Équitation | 35 % |
| Savoir-vivre | 75 % |
| Sciences occultes | 25 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 40 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 70 % |
| Français | 80 % |
| Allemand | 50 % |

**Combat**

- Bagarre — 80 %
  dégâts 1D3 + Impact
- Arts martiaux (lutte) — 70 %
  dégâts spéciaux

### Garage de l'université Miskatonic (ARK 709)
***N°334, South Parsonage Street***

Lieu de parking et d'entretien pour les véhicules de l'université, le garage du campus peut aussi accueillir tout véhicule privé pour 1 $ la semaine. Bob Bradbury du service d'entretien gère l'endroit, et Herb Gordon en est le mécanicien. Ouvert de 6h à 17h15, du lundi au samedi ; les horaires ont été récemment étendus, de plus en plus de travailleurs venant régulièrement en voiture des environs.

**Compétence spéciale** : Métier : réparation automobile 52 %

### *Les grillades de Paul*
***N°160, East College Street***

Restaurant huppé rassemblant la fine fleur d'Arkham, *Paul* est aussi populaire chez les professeurs de l'université et les étudiants influents des fraternités. Avec seulement trente places il est indispensable de réserver sa table, souvent une semaine à l'avance. Les meilleurs plats peuvent être très chers (jusqu'à trois dollars par plat) et sont servis dans de la porcelaine de Chine. Vin rouge et champagne sont à la discrète disposition des meilleurs clients. Seulement ouvert pour le dîner, de cinq à neuf heures du soir, du jeudi au samedi.

### Laverie Keenan* (ARK 717)
***N°152, East College Street***

Véritable monument d'Arkham depuis 1889, Keenan a la faveur des étudiants et des enseignants à la mode. Amidon à volonté. De nombreux gentlemen anciens (et vieux-jeu) apprécient la façon dont M Keenan traite les cols cassés.

### École de comptabilité de Nouvelle Angleterre (ARK 718)
***N°103, East Pickman Street***

Cette petite institution efficace offre une formation initiale en comptabilité d'un semestre pour quarante dollars. D'autres cours peuvent être pris : chacun d'eux ajoutera 1D10 à la compétence *Comptabilité* de l'investigateur, jusqu'à un maximum de 50%.

### La Maison de la sorcière* (ARK 719)
***N°197, East Pickman Street***

Sans doute le plus tristement célèbre bâtiment d'Arkham. Cette maison de deux étages servit de pension depuis la fondation de la ville en 1680 jusqu'au printemps 1928. La Maison de la sorcière doit son surnom à Keziah Mason, son occupante la plus redoutée, qui s'y cacha

La Maison de la sorcière

des autorités de Salem en 1692. On raconte que le fantôme de la sorcière hanterait le grenier étrangement façonné.

Vers 1920, la Maison de la sorcière était en piteux état, et n'accueillait plus que de pauvres émigrés ou les plus misérables des étudiants. Parmi ses derniers locataires se trouvaient Frank Elwood et feu Walter Gilman, tous deux étudiants en mathématiques à Miskatonic. Au printemps 1928, Gilman devint fiévreux, et mourut dans la nuit du premier mai. Bien qu'officiellement mort de maladie étrange, les rumeurs le disent victimes d'un plus sombre destin. M. Dombrowski, le propriétaire, ferma la maison suite à la mort de Gilman. A l'automne 1928 elle est toujours vide, et sera bientôt condamnée.

Au printemps 1931 le toit de la maison de la sorcière va s'effondrer sous une violente tempête, révélant un grenier rempli d'ossements, de fragments de livres et d'autres reliques étranges qui seront rapportées au musée d'exposition de Miskatonic.

**Société des historiens d'Arkham* (ARK 901)**
***N°531, Garrison Street***

La Société des historiens est un groupe de fonds privés qui se consacre à préserver, protéger et promouvoir une certaine vision du passé d'Arkham. Ce grand manoir d'architecture géorgienne, à l'écart de la rue, sert de quartier général au groupe. Le bâtiment est ouvert au public de dix heures du matin à cinq heure du soir, du lundi au vendredi, et son entrée est libre.

Le rez-de-chaussée contient plusieurs grandes pièces servant de musée de l'histoire d'Arkham. Entourés de décorations chargées, aux styles coloniaux et fédéralistes, de nombreux artefacts des premiers jours de la ville sont exposés ici comme la poignée de la première pompe à eau. Des portraits des grandes familles d'Arkham – Bishop, Armitage, Derby, Whateley et autres – sont alignés sur les murs. Une pièce est dédiée aux débuts du commerce nautique à Arkham, avec toutes sortes de reliques marines remarquables.

A l'étage se trouve la bibliothèque John Halden qui contient plus de 1500 titres se rapportant à Arkham et à la vallée du Miskatonic, ainsi que des milliers d'archives de manuscrits, journaux, histoires de familles, plans de bâtiments et bien d'autres choses trouvables nulle part ailleurs. La société demande 50 cents pour pouvoir utiliser la bibliothèque, mais les vrais historiens, les étudiants, et les membres s'en servent gratuitement. Lester Ropes, 37 ans, gère la collection. Des titres notables pour des investigateurs incluent les *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre* (la version annotée du révérend Phillips) et *Légendes étranges de Nouvelle Angleterre*.

Des cartons contenant les collections complètes du *Glaneur de la vallée du Miskatonic* et du *Bulletin d'Arkham*, y compris les *Bulletins* de 1823 à 1826 et les *Glaneurs* de 1830 à 1831, absents de la bibliothèque Orne, sont stockés au sous-sol.

M. E. Lapham Peabody, 61 ans, est l'administrateur de la société depuis plus de trente ans. C'est un expert en généalogie locale, et il possède une connaissance approfondie de la plupart des registres des églises et de la ville, du contenu de la bibliothèque, des sociétés d'historiens et des cimetières de la vallée du Miskatonic. Peabody est parfaitement conscient du malaise qui a envahi Innsmouth et qui s'attarde à Dunwich, bien qu'il soit totalement ignorant des proportions cosmiques du Mythe de Cthulhu. Peabody est un allié de valeur pour des chercheurs et est toujours prêt à aider à résoudre une énigme généalogique complexe.

L'adhésion à la Société des historiens coûte 20 $ par an, et offre l'accès à tous les bâtiments de la société, aux archives et à la bibliothèque. Les membres risquent de se retrouver au coude à coude avec quelques-uns des citoyens les plus influents d'Arkham lors de la réunion annuelle qui se tient généralement en avril.

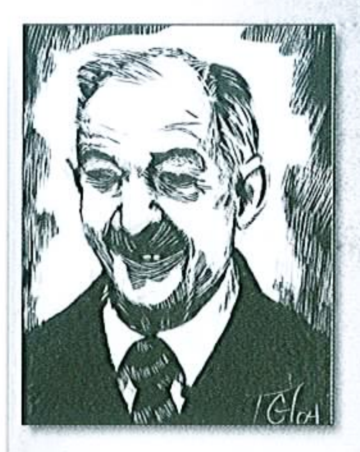
**Le Tabularium**
***N°215, West High Street***

Aussi connu sous les noms de « bibliothèque du vieux Marsh » et de « vieux principal », ce bâtiment fut construit en 1743 pour abriter l'institut d'Arkham. Quand l'école grandit et se changea en l'université Miskatonic, cet édifice devint une bibliothèque et un bâtiment administratif. En 1861 il fut reconstruit dans un style gothique victorien et toutes les archives de l'université y furent transférées pour y être stockées. La nouvelle bibliothèque fut baptisée le Tabularium. Tous les papiers et les livres de comptes se rapportant à l'histoire de l'institut d'Arkham et à l'institut Miskatonic des arts libéraux peuvent y être trouvés, de même que les archives de l'académie de Salem et du Séminaire de la Foi ancestrale.

Les archives sont étroites, poussiéreuses et remplies à raz-bords de cartons débordant de vieux bouquins, de lettres et de documents. Quiconque veut trouver des noms d'anciens élèves, de vieilles photos, des bilans administratifs ou des ébauches de discours remontant jusqu'à 1692 peut les trouver ici, bien que la collection soit notoirement mal rangée et difficile d'accès. Beatrice Ilsley, aidée de son équipe de deux employés, dirige la collection et sait exactement où sont les choses. Bien peu sont allés fouiner dans les profondeurs du Tabularium, et la plupart des étudiants ne connaissent pas son existence.

**East Church**
***N°444, East Main Street***

Construite à l'origine en 1847, cette modeste église épiscopale de briques rouges fut fermée en 1853 après la démission du pasteur Wendell Dixon suite à quelque scandale caché. L'université Miskatonic acheta le bâtiment peu après, et East Church sert depuis de chapelle universitaire. Des services non-affiliés au protestantisme sont tenus tous les dimanches pour le corps étudiant. Ces dernières années, de moins en moins d'élèves ont ressenti l'envie d'effectuer chaque dimanche le pèlerinage de trois pâtés de maison jusqu'à l'église, à la consternation du pasteur Malcolm Greene.



## E. Lapham Peabody

**61 ans, Administrateur**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15 | Prestance | 75 % |
| CON | 07 | Endurance | 35 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 09 | Puissance | 45 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 28 | Connaissance | 99 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 15 | Volonté | 75 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 08 |
| Santé Mentale | 63 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 82 % |
| Comptabilité | 15 % |
| Crédit | 70 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 20 % |
| Mythe de Cthulhu | 15 % |
| Photographie (documents) | 45 % |
| Persuasion | 60 % |
| Sciences humaines | |
| - généalogie d'Arkham | 88 % |
| - histoire locale | 85 % |
| Sciences occultes | 15 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

## Pasteur Malcolm Greene

**47 ans, Révérend terrifié**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 10 | Endurance | 50 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 21 | Connaissance | 99 % |
| INT | 14 | Intuition | 70 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 62 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 54 % |
| Comptabilité | 25 % |
| Pratique artistique : | |
| - écriture de sermons | 55 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 05 % |
| Crédit | 60 % |
| Éloquence | 60 % |
| Mythe de Cthulhu | 02 % |
| Persuasion | 60 % |
| Psychologie | 45 % |
| Sciences humaines : | |
| - histoire | 45 % |
| - religion | 65 % |
| Sciences occultes | 15 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base

Le pasteur Greene commence à s'inquiéter d'autre chose que du simple déclin de la morale étudiante. Sa proximité avec les populations émigrées de Rivertown en a fait le dépositaire des terrifiantes histoires que se murmurent les pauvres d'Arkham : des légendes d'anciens rituels sur l'Île abandonnée, d'apparitions fantomatiques près des quais, d'anciennes catacombes courant sous la ville et d'étranges événements dans la Maison de la sorcière. Greene rejeta ces récits jusqu'à la mort étrange de Walter Gilman. Le pasteur offrit plusieurs séances d'assistance psychologiques aux amis de Gilman et à son colocataire Frank Elwood, et ce que raconta ce dernier sur la mort de Gilman ne fit que confirmer d'horribles rumeurs. Greene hésite sur la conduite à tenir. Il a connaissance de la vaste collection de tomes occultes de l'université, mais doute des motivations d'Armitage (le bibliothécaire est actuellement impliqué dans une enquête de la police d'État, après tout). Qu'il prenne ou non les armes contre le culte de la sorcière, Greene pourrait se révéler un précieux allié d'investigateurs de l'inconnu.

## Installations éloignées de l'université Miskatonic

Les lieux suivants appartiennent à l'université, mais se trouvent en dehors de la ville d'Arkham.

### Terrains de sport universitaires (ARK 1004)
***West Aylesbury Street***

Situé à plus de deux kilomètres à l'ouest d'Arkham sur la route de Bolton et de Boston, le terrain d'athlétisme fut d'abord construit en 1902, puis se vit étendu et rénové intensément il y a seulement deux ans. Le stade des Blaireaux, emplacement de la plupart des matchs de football, se trouve ici, à côté d'un diamant de baseball non réglementaire et d'une piste cendrée de 400 mètres de long. De nouveaux gradins, un panneau d'affichage tout neuf, et une loge d'annonceur dotée d'un système pour s'adresser au public viennent compléter le tout. Il n'y a pas de grillage autour des installations, et chacun est le bienvenu sur les terrains excepté pendant les matchs officiels, les rencontres et les entraînements.

Des équipements d'athlétisme ainsi que plusieurs gradins désassemblés sont stockés dans de grandes remises à la limite de la propriété. La Société d'astronomie de l'université y range également un télescope avec une lentille de 20 centimètres. Les terrains servent pour de fréquents matchs sportifs, les réunions mensuelles de la société d'astronomie et les feux d'artifice de la fête de début d'année. Ce sont également des lieux de rencontres nocturnes reconnus.

La station de radio de la pointe de Kingsport
A cinq kilomètres à l'est d'Arkham sur East River Street. Une route dégagée depuis peu (en fait un sentier plein de nids de poules dangereux pour tout véhicule plus petit qu'un camion) mène en contrebas de la pointe de Kingsport, au site de la future station de radio. L'endroit n'est guère plus qu'une clairière avec des fondations, mais les ouvriers de la Compagnie de construction Edwards de Boston ne comptent pas leurs heures pour finir aussi vite que possible. Le Dr Hamlin Hayes du département d'ingénierie est un visiteur régulier du site. Quand le chantier s'achèvera à l'automne 1929, la station comportera une remise pour le générateur et le matériel, et un spacieux bâtiment de béton comprenant une salle de contrôle, les quartiers du personnel et un dépôt. L'installation s'enorgueillira également de six pylônes de 45 mètres chacun servant à soutenir l'antenne. Le tout nécessitera un ingénieur radio sur place. Il sera alors presque possible de communiquer via radiotélégraphie avec le monde entier. La station est la propriété partagée de l'université Miskatonic et de *L'Annonceur d'Arkham*. En 1930, elle deviendra le principal lien entre l'expédition de l'université en Antarctique et le reste du monde.

### Campus de recherche de Woods Hole

Situé à vol d'oiseau à environ 110 kilomètres au sud-est d'Arkham sur la côte sud-est du Massachusetts. Placé à l'extérieur de Harwich-Est, au bout de la route 6, Woods Hole est un ancien poste de gardes-côtes fermé par le gouvernement et vendu à l'université en 1926, comportant deux petits bâtiments et un quai. Bien que les bâtisses en planches à clins soient anciennes et usées par le vent, elles ont été bien entretenues et possèdent une plomberie moderne ainsi qu'un raccordement électrique. L'installation de Woods Hole constitue une base pratique pour les études d'océanographie, de zoologie et d'écologie des marécages pour les départements de biologie et affiliés. Un des bâtiments sert de petit dortoir, tandis que l'autre contient un laboratoire modeste. Les étudiants diplômés viennent pendant une semaine ou deux y effectuer des observations de terrain, et divers départements y offrent chaque été des voyages d'études d'un mois aux étudiants spécialisés en sciences naturelles. L'ensemble est rustique à l'extrême, et des fonds pour moderniser Woods Hole et en faire un centre de recherches à l'année mettent du temps à arriver.

### Complexe archéologique de Mesa Grande

A proximité de Sante Fe, Nouveau Mexique. L'université possède un terrain de plusieurs douzaines d'acres près de Cuba, à une heure de route poussiéreuse à l'ouest de Santa Fe. Deux bâtiments-dortoirs, une cantine, des latrines et un laboratoire se serrent au milieu de la propriété clôturée. Un puits profond, combiné à un moulin à vent, fournit de l'eau au complexe. Cette installation sert de quartier général au département d'archéologie au Nouveau Mexique et de site pour la classe de terrain d'été de l'université. Six fouilles en cours dans le proche canyon de Chaco mettent à jour les secrets enfouis des Anasazi. Les conditions de vie sont rustiques sinon rudes. Les étudiants ont du mal à s'adapter à la chaleur et à la solitude, mais le Dr Francis Morgan, l'éternel directeur de l'école de fouilles, se sent chez lui dans le désert.

# La bibliothèque Orne

Maître joyau de la couronne de Miskatonic, la bibliothèque Jeremiah Orne se tient au croisement entre les rues South Garrison et West College, sur le campus de l'université. Ce massif bâtiment gothique de deux étages fut tiré du granit local en 1878, remplaçant son bien plus petit prédécesseur de bois. Contenant près de 400 000 volumes, la bibliothèque Orne ne peut rivaliser avec les institutions des proches Cambridge et Boston, que ce soit en nombre d'ouvrages ou en variété. La bibliothèque de Miskatonic est, néanmoins, renommée pour ses collections sur l'histoire de Nouvelle Angleterre, de lettres et de documents, pour la plupart remontant à l'hystérie anti-sorcières de Salem. Elle est également célèbre (d'aucuns diraient tristement célèbre) pour sa collection d'ouvrages occultes et de philosophie magique rares, surpassée seulement par les plus vieilles institutions d'Europe.

Les lourdes portes extérieures donnent sur un hall sombre et incurvé. Des fresques aux couleurs passées ornent le plafond, et les murs se couvrent des portraits de personnalités de l'histoire d'Arkham et de Miskatonic. Des bustes de marbres de géants littéraires sont placés à intervalles réguliers sur des piédestals : Thoreau, Washington Irving, Emerson, Longfellow, Whittier, James Russell Lowell, Shakespeare, Milton, et même le sévère et inamical Cotton Mather sont présents.

A l'intérieur, les couloirs de marbre de la bibliothèque sont glacials, silencieux, venteux, mais les vastes puits et les grands arcs des fenêtres laissent passer quantité de lumière. Les tapis et les meubles sont correctement entretenus. De nombreux étudiants viennent ici finir leurs devoirs, loin du tumulte des dortoirs du campus. La ressemblance des lieux avec une église, des vitraux remplaçant certaines fenêtres, a valu à la bibliothèque le surnom de « Saint Henry » par les étudiants et les enseignants, d'après le nom de son infatigable directeur, le Dr Henry Armitage.

Celui-ci accepta le poste de directeur de la bibliothèque en 1906, et travaille depuis sans compter pour en moderniser et en étendre les collections. Dormant souvent sur le divan de son bureau après de longues nuits de travail et de recherches, Armitage fait désormais presque partie des meubles. Tout juste sort-il pour d'occasionnels repas ou pour dormir chez lui. Il connaît les livres de la bibliothèque Orne mieux que quiconque. Une légende étudiante raconte d'ailleurs que s'il en avait le temps, le bibliothécaire érudit pourrait réciter les titres de chaque ouvrage s'y trouvant.
Le Dr Wilfred Llanfer, assistant directeur des collections, aide le Dr Armitage à faire son devoir. Homme tranquille et méticuleux, Llanfer se charge de plus en plus des obligations administratives d'Armitage depuis que la santé du directeur s'est mise à décliner. Bien qu'il ait aidé son supérieur à organiser et à mettre en place la Collection réglementée, l'assistant directeur n'a aucune connaissance du Mythe. Il voit les efforts d'Armitage comme des précautions de mise depuis le problème Tuttle et l'effraction Whateley.

## Les résidents de la bibliothèque Orne

Les investigateurs errant dans la bibliothèque risquent de rencontrer certaines des personnes suivantes :

### Dr Henry Armitage

Connu et aimé sur le campus, le Dr Armitage (maître des arts de Miskatonic, docteur en philosophie de Princeton et docteur en littérature de Cambridge) est le directeur depuis 1906 de la bibliothèque Orne, dont il connaît les secrets mieux que quiconque. Homme jovial par nature, Armitage a toujours le temps d'aider les étudiants avec leurs problèmes. Il est bien connu pour ses horaires de travail : bûcheur infatigable, il dort souvent sur un sofa dans son bureau, et ne s'aventure à Arkham que pour manger ou dormir. Le docteur et sa femme Éléanor vivent au 384 West High Street, près du campus.

Armitage a obtenu son diplôme à Miskatonic en 1882. Son observation des étranges météores qui frappèrent la ferme des Gardner, en dehors d'Arkham, entama sa fascination pour l'étrange et l'inconnu. Mais là où son éternel ami Harold Hadley Copeland allait faire de l'investigation occulte une véritable carrière, Armitage demeura un amateur. Il a également connu Laban Shrewsbury et a apprécié la profonde amitié de l'excentrique professeur avant que ce dernier disparaisse mystérieusement.

Les théories de Shrewsbury sur l'existence d'étranges puissances et de dieux anciens maléfiques intriguaient et amusaient Armitage, et ce n'est qu'après sa terrible rencontre avec Wilbur Whateley en septembre 1928 que le docteur se changea un croyant véritable. Joignant ses forces aux professeurs Rice et Morgan, il prit les armes contre l'abomination de Dunwich. Ces récentes expériences l'ont assez secoué pour affecter sa santé. Depuis l'affrontement à Dunwich, le docteur a tenté de réarranger les possessions ésotériques de la bibliothèque afin d'en restreindre l'accès. La quantité de livres potentiellement



### Dr Henry Armitage

**65 ans, Maître de la bibliothèque**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 08 | Endurance | 40 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 12 | Corpulence | 60 % |
| ÉDU | 24 | Connaissance | 99 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 55 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 95 % |
| Comptabilité | 40 % |
| Culture artistique : | |
| - littérature anglaise | 75 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 85 % |
| Mythe de Cthulhu | 18 % |
| Persuasion | 74 % |
| Psychologie | 48 % |
| Science formelles : cryptographie | 75 % |
| Sciences humaines : histoire | 65 % |
| Sciences occultes | 29 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 99 % |

**Langues**

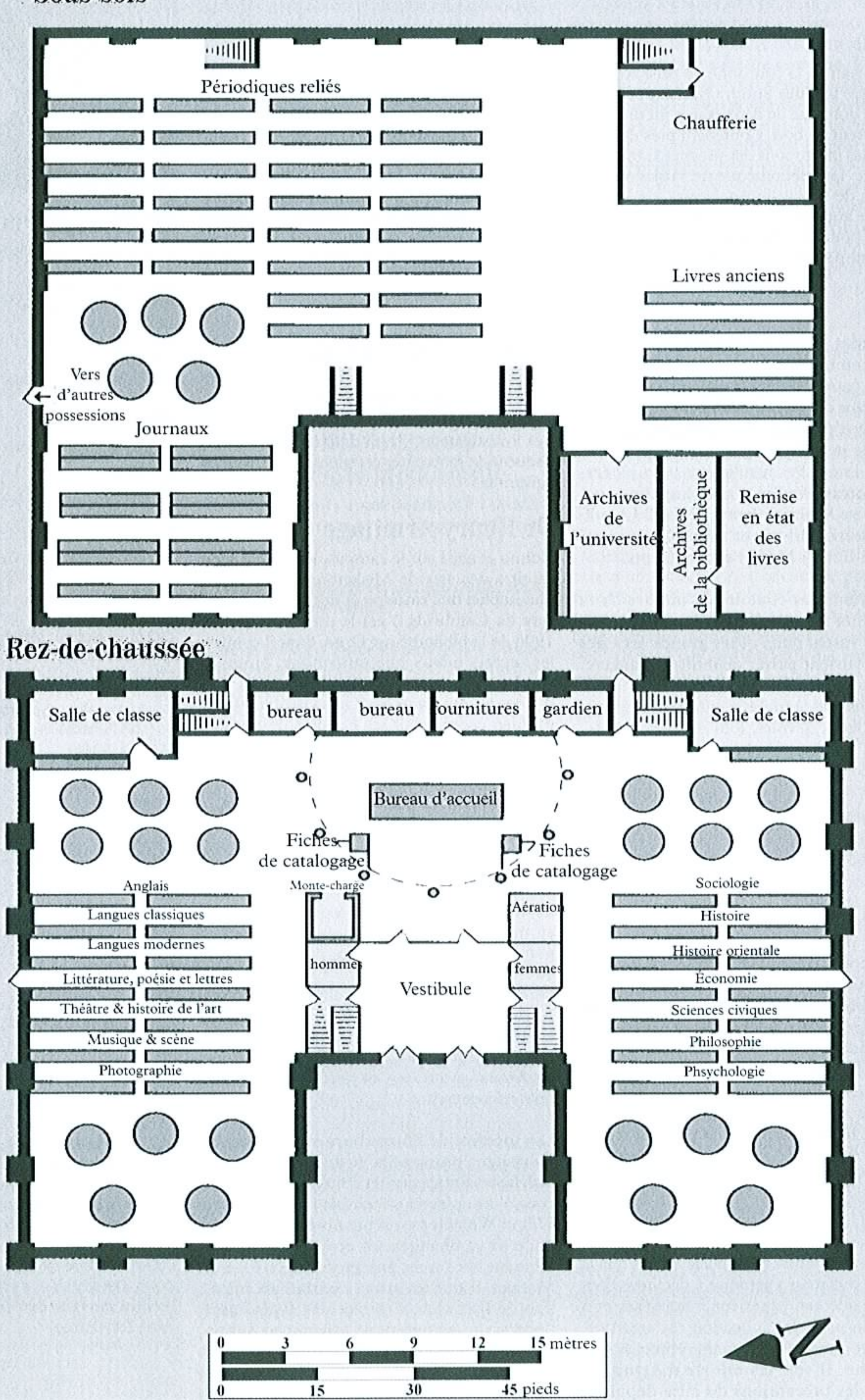
| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Français | 80 % |
| Allemand | 70 % |
| Grec | 68 % |
| Latin | 75 % |

**Combat**
Aucune compétence hormis les compétences de base.

**Sortilèges**
Bannir le fils de Yog-Sothoth*, Poudre d'Ibn Ghazi

**Objets magiques**
Armitage a une sacoche contenant quatre Signes des Anciens en état de marche que lui a laissés Laban Shrewsbury avant de disparaître en 1915. Dans les semaines suivant l'abomination de Dunwich, Armitage a compris leur valeur et en a fait monter un sur la porte de la chambre-forte de la Collection réglementée. L'année prochaine, il en donnera un à Arthur Hodgkins pour l'aider dans sa lutte contre Zoth-Ommog.

# Bibliothèque Orne



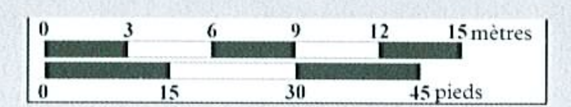
# Bibliothèque Orne

## Premier étage

Bureaux du personnel
Périodiques scientifiques
hommes
femmes
Physique
Mathématiques
Botanique
Zoologie
Biologie
Monte-charge
Aération
Astronomie
Ingénierie
Paléontologie
Géologie
Chimie
Pharmacologie
Ingénierie
Métallurgie

## Deuxième étage

Personnel
Bibliothèque de droit Randolph Haskett
Cartes anciennes
Monte-charge
Aération
Archéologie
Cryptologie
Docteur Llanfer
Secrétaire
Anthropologie
Docteur Armitage
Secrétaire
Religion
Mythologie
Occulte
Collection réglementée
IN LIBRO LIBERTAS
MISKATONIC UNIVERSITY
Livres rares & autres
Documents divers








## Dr Wilfred Llanfer

**49 ans, Assistant directeur**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 11 | Endurance | 55 % |
| DEX | 09 | Agilité | 45 % |
| FOR | 08 | Puissance | 40 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 22 | Connaissance | 99 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 10 | Volonté | 50 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Magie | 10 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 49 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 89 % |
| Comptabilité | 50 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 39 % |
| Écouter | 35 % |
| Négociation | 45 % |
| Persuasion | 45 % |
| Psychologie | 55 % |
| Redresser les choses | 92 % |
| Relever des détails | 80 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 89 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Français | 35 % |
| Allemand | 55 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

dangereux sous sa charge l'angoisse, mais il demeure résolu à continuer son juste combat. Il lui reste néanmoins à décider de comment répondre à la menace globale du Mythe, mentionnée dans les plus odieux volumes de la Collection réglementée.

## Dr Wilfred Llanfer

Homme strict voire rigide, le Dr Llanfer révère le Dr Armitage et suit ses ordres sans hésitation. Minutieux, il peut aussi se montrer indécis tant il aime examiner tous les aspects d'un problème. Cela ne l'a pas empêché de se jeter corps et âme dans l'administration de la bibliothèque. Il semble souvent oublier qu'une université existe en dehors de ces murs, et il peut se montrer cassant avec les étudiants dont les soucis et les questions valent rarement le temps qu'il y perd. Llanfer a été en contact avec certains des tomes les plus ésotériques de la bibliothèque, particulièrement avec le legs des Tuttle en juillet 1928. Pour le moment, l'héritage des Tuttle doit encore être évalué : Llanfer a chargé Bryant Hoskins d'en classer le contenu, et certains des livres les moins remarquables trouveront leur place dans des collections générales. Llanfer n'a aucune idée de la possible dangerosité de ces tomes.

## Mlle Diane Long

Long dirige l'accueil et presque tout le reste de la bibliothèque, se chargeant du train-train de l'édifice, des problèmes de références et communiquant les découvertes intellectuelles accidentelles. Elle libère le Dr Armitage pour ses recherches étranges. Elle a une relation amicale avec le directeur, pure et presque parfaite, et sa parole est d'or.

## Bryant Hoskins

Mince et pâle, le crâne commençant déjà à se dégarnir, Hoskins est l'assistant débordé du Dr Llanfer. Son travail l'occupe des heures durant, et la vue de son visage caché par ses lunettes est fréquente dans la bibliothèque. Hoskins a aidé à organiser la Collection réglementée, et possède les clés de la chambre-forte dans laquelle ces livres sont gardés. Dernièrement, son travail s'est vu quelque peu allégé alors qu'il se voyait confier un nouveau genre de recherches.

En juillet dernier, le Dr Llanfer lui a demandé de cataloguer le legs des Tuttle, et le jeune bibliothécaire a alors connu son premier contact avec le *Texte de R'lyeh*. Dans les semaines qui ont suivi, Hoskins a compulsé les papiers de Tuttle à la recherche d'une clé lui permettant de traduire le repoussant ouvrage. Comme l'automne tourne à l'hiver, la fascination du jeune homme va devenir une obsession. Il finira par voler le Texte de R'lyeh dans la bibliothèque et par s'isoler avec. En janvier 1929, les secrets de l'ouvrage l'auront rendu fou, et il deviendra résident permanent de l'asile d'Arkham. Son sort poussera Armitage à encore plus de vigilance.

## Daniel « Danny Boy » Reardon

Daniel mesure 1m75 pour 75 kilos. Ses cheveux sont brun-roux, ses yeux sont bleus et sa peau est pâle, mais truffée de tâches de rousseur. Catholiques irlandais de première génération, le père et la mère de Dan (qui écrivaient leur nom Riordan avant d'arriver à Ellis Island) immigrèrent en Amérique en 1902 avant de s'installer à Boston.

Bien que pauvre docker, le père de Dan était décidé à ce que son fils aille plus loin que lui, et il se battit pour lui obtenir à tout prix une éducation supérieure. La seule formation accessible à Daniel était la formation Herbert Townsend en science des bibliothèques. La prenant, il vint s'installer à Miskatonic. Les conditions de la formation étaient que Dan travaille à la bibliothèque, un boulot approprié à sa nature méthodique. Bien que ses études et son travail fassent de lui un expert des rayonnages, Daniel est en fait plus intéressé par l'architecture et il espère pouvoir changer d'école s'il trouve les moyens nécessaires.

En tant que bénéficiaire d'une formation, Reardon a également obtenu de droit une place parmi les Delta Phi. Devoir accepter un démuni (catholique irlandais de surcroît) a conduit la fraternité à accueillir froidement leur nouveau frère – raison supplémentaire pour lui de hanter la bibliothèque à toute heure, et de quitter un jour Miskatonic.
Reardon a aidé à localiser certains des objets placés dans la Collection réglementée, et ne connaît pas les raisons pour lesquelles le Dr Armitage a organisé ce rapatriement en grande hâte. L'assistant bibliothécaire Hoskins devenant de plus en plus absorbé par ses recherches, Reardon a dû prendre en charge une partie de son travail, y compris le catalogage du legs des Tuttle. Il a trouvé *Les Révélations de Glaaki* grotesque bien qu'étrangement intriguant, et pourrait bien lire le reste du livre avant de quitter Miskatonic.

## Joe le magasinier

A la fois membre du personnel et résident, Joe est certainement le travailleur le plus anormal de la bibliothèque. Il ne se montre jamais de jour. La nuit, il erre parmi les rayons, déplaçant et rangeant. Pâle, silencieux par nature, Joe est à l'origine des légendes selon lesquelles l'endroit serait hanté. Toute la nuit il range méthodiquement tous les livres qui traînent sur les tables et dans les bacs, commençant par le second étage et descendant au fur et à mesure. Timide, il essaie d'éviter d'être vu par quiconque travaillant hors des horaires d'ouverture. Il ne touchera jamais à un livre posé sur une table où quelqu'un est assis, mais si le chercheur s'éloigne quelques minutes, Joe se jettera sur l'offensant volume et filera le remettre à sa place.

Joe fut trouvé fouinant dans les sous-sols de la nouvelle bibliothèque quand celle-ci ouvrit, quarante ans auparavant. Il était muet et aussi innocent qu'un enfant. Le personnel de la bibliothèque l'adopta et le protégea. Il est capable de comprendre les ordres, mais ne

les accepte que de l'équipe. Son domaine d'expertise est le système de catalogage. Tout le personnel connaît son existence, et la plupart des étudiants internes tombent sur lui à un moment ou un autre. Utile et inoffensif, on le nourrit par charité. Joe passe ses jours au sous-sol, pelotonné contre la chaudière avec le mastiff Napoléon .

## Amanda

Visiteuse fréquente, Amanda est une pauvre femme errant dans les rues d'Arkham mais s'éloignant peu du campus. Ses seuls repas proviennent des reliefs tirés des poubelles, des dons chargés en amidon des organisations religieuses et de l'aumône des passants. Amanda est relativement dingue, et se promène souvent le long des rayons, se murmurant à elle-même et cherchant désespérément un livre dont le titre lui échappe. Elle réagit violemment envers quiconque l'approche, surtout par derrière. Elle brandit sa carte d'ancienne diplômée sous le nez de l'équipe et utilise souvent les privilèges afférents pour rester dans la bibliothèque les jours de pluie ou de neige. Elle dort généralement sur le coin d'une table d'études, près des rayonnages occultes. Sauvagement imprévisible bien que plutôt inoffensive, elle est souvent laissée seule. Si quelqu'un l'aborde, elle injurie en latin son assaillant et lui jette des livres.

## Napoléon le mastiff

Chien de garde de la bibliothèque, Napoléon est seul à surveiller les lieux chaque soir et ceux qui prévoient d'y rester pour la nuit feraient bien de faire sa connaissance. Wilbur Whateley trouva la mort grâce à la prompte action de cet énorme mastiff noir, camarade de bien des gens du campus et tout spécialement de Joe le magasinier. Quelques-uns, particulièrement ceux ayant eu vent de la collection plus ésotérique de la bibliothèque, ont commencé à appeler le chien Cerbère, d'après le nom du gardien des portes d'Hadès. Le Dr Armitage trouve ce surnom des plus offensants.

## La Bibliothèque

Mlle Diane Long, la bibliothécaire chargée de l'accueil, gère la plupart du train-train quotidien de la bibliothèque. Elle est régulièrement en contact avec les étudiants, sa connaissance des ouvrages de la salle des références et son talent pour dénouer d'inextricables dilemmes de recherches étant tenus pour uniques et lui valant autant l'admiration des étudiants et des diplômés que celle des enseignants. Quatre assistants bibliothécaires (des femmes pour la plupart) travaillent également à Orne, aidés par des étudiants exerçant à temps partiel le travail de magasinier. Un dernière-année catalogueur et un relieur professionnel gèrent eux-aussi leurs propres équipes. Les internes peuvent espérer travailler entre douze et vingt heures par semaine, pour environ 50 $ par mois.
La bibliothèque est ouverte de 8h à 21h, du lundi au vendredi, et le samedi de 10h à 18h. Le dimanche, seule la salle des références est ouverte de 13h à 18h ; aucun livre ne peut être donc consulté. Ce jour-là, un seul assistant bibliothécaire est de service.

Durant la semaine précédant les derniers examens, les horaires d'ouverture sont étendus jusqu'à minuit. L'équipe du soir (comprenant beaucoup d'étudiants internes) prend son service à 17h, et travaille en général jusqu'à 22h, rangeant et nettoyant tout du long. Le gardien de nuit commence sa ronde à la fermeture et termine à minuit. Tous les étudiants sont priés de partir à la fermeture, bien que les professeurs et les étudiants diplômés puissent rester plus longtemps. Ces derniers passent fréquemment la nuit entière dans la bibliothèque, luttant pour finir leurs compte-rendus ou leurs thèses.

Le Dr Armitage et les principaux membres de l'équipe (ce qui exclut les étudiants internes) ont les clés de l'édifice, de même que les professeurs dont les recherches requièrent un accès à la bibliothèque. Très rarement, les clés sont données ou prêtées à des membres de l'université ayant la confiance d'Armitage. Les étudiants ayant besoin d'un accès en dehors des heures et connaissant la combine peuvent entrer dans le bâtiment par les tun-



### Mlle Diane Long

**50 ans, Bibliothécaire en charge de l'accueil**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 14 | Prestance | 70 % |
| CON | 10 | Endurance | 50 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 18 | Connaissance | 90 % |
| INT | 14 | Intuition | 70 % |
| POU | 14 | Volonté | 70 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 10 |
| Santé Mentale | 60 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 95 % |
| Comptabilité | 30 % |
| Crédit | 55 % |
| Culture artistique : | |
| - histoire de l'art | 30 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 73 % |
| Discrétion | 50 % |
| Persuasion | 45 % |
| Sciences humaines : histoire | 40 % |
| Sciences occultes | 45 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 78 % |
| Trouver Objet Caché | 55 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 90 % |
| Français | 50 % |
| Latin | 75 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.



### Napoléon le mastiff

**6 ans, vaillant défenseur de la connaissance**

| | | | |
|---|---|---|---|
| CON | 11 | Endurance | 55 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 15 | Puissance | 75 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| POU | 08 | Volonté | 40 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Mouv | 12 |
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 11 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Écouter | 75 % |
| Reconnaître un ami | 99 % |
| Sentir un truc intéressant | 90 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Morsure<br>dégâts 1D6 + Impact | 45 % |



## Bryant Hoskins

**29 ans, Jeune bibliothécaire maudit**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 11 | Prestance | 55 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 09 | Agilité | 45 % |
| FOR | 10 | Puissance | 50 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 17 | Connaissance | 85 % |
| INT | 12 | Intuition | 60 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

Impact 0
Points de Vie 13
Santé Mentale 47

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 65 % |
| Crédit | 40 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 28 % |
| Écouter | 45 % |
| Mythe de Cthulhu | 12 % |
| Persuasion | 50 % |
| Sciences formelles : | |
| - cryptographie | 35 % |
| Sciences humaines : | |
| - archéologie | 20 % |
| - anthropologie | 30 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 55 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 90 % |
| Français | 50 % |
| Latin | 75 % |

**Combat**

• Bagarre 65 %
dégâts 1D3 + Impact



## Une brève chronologie de la bibliothèque Orne de l'université Miskatonic

**1690** : fondation de l'institut d'Arkham

**1693** : le révérend Ward Philips, premier président de l'institut d'Arkham, offre sa bibliothèque personnelle de 127 livres à l'école. Peu après, le secrétaire général de l'institut, Phillip Theobald, apporte la sienne, forte de 270 volumes, à la collection. Les livres sont entreposés dans la maison paroissiale congrégationaliste.

**1747** : le vieux Marsh d'Insmouth commande la construction d'une nouvelle bibliothèque universitaire près des terrains communaux d'Arkham, sur High Street. Les livres sont transférés dans le nouveau bâtiment.

**1765** : les dernières volontés de Jeremiah Orne transforment l'institut d'Arkham en l'institut Miskatonic des arts libéraux. La bibliothèque est toute entière stockée sur Edge Street, au premier étage du nouveau bâtiment de l'institution surnommé « le nouveau principal ».
La collection augmente substantiellement après l'addition du legs de Orne de près de 300 volumes, incluant le Necronomicon. Pour la première fois dans l'histoire de l'école, un fond annuel pour l'acquisition de livres est inclus au budget. Diverses reliques des voyages de Orne sont également apportées, formant les bases du musée d'exposition de Miskatonic.

**1776** : l'institut Miskatonic rachète la bibliothèque de l'académie de Salem, mourante, ajoutant plus de 1000 volumes à sa collection. Cette dernière dépasse de beaucoup l'espace et les rayonnages disponibles, créant la demande d'une nouvelle aile ou d'un autre bâtiment pour la bibliothèque. L'arrivée de la Guerre de Révolution repousse toute action concrète.

**1782** : pendant que la guerre s'essouffle, la nouvelle bibliothèque Orne est construite entre les rues Garrison et College, première étape de ce qui deviendrait l'expansion d'après-guerre de l'institut. Des donations et des héritages généreux des familles Orne, Derby, Curwen et Marsh augmentent les biens de la bibliothèque et revigorent le musée d'exposition. Le contenu de ce dernier est toujours dans le « nouveau principal » entre les rues College (anciennement Edge) et West.

**1805** : le révérend Ward Phillips, arrière-arrière petit-fils du premier président de l'institut d'Arkham, devient bibliothécaire. La bibliothèque contient près de 5100 volumes. Phillips entame une campagne agressive d'acquisition qui culmine avec le legs de Pickman.

**1810** : en dépit des protestations des enseignants de l'institut et des autorités civiles, le bibliothécaire Ward Phillips accepte le premier legs des Pickman. Celui-ci consiste en des centaines de lettres, journaux, notes, transcriptions et autres documents datant de l'époque des procès des sorcières de Salem, ainsi que près de 300 volumes spirituels, magiques et occultes en provenance des possessions de Benevolent Pickman. L'intérêt de Phillips pour ces sombres sujets lui attire de lourdes critiques, même si la bibliothèque Orne gagne en renom dans les sphères académiques.

**1847** : donation des Hoag de Kingsport. Le legs inclut plusieurs artefacts étranges de Polynésie qui trouvent refuge auprès du musée d'exposition.

**1851** : un membre anonyme de la famille Pickman de Providence est à l'origine du second legs des Pickman envers la bibliothèque.

**1861** : l'institut Miskatonic des arts libéraux devient l'université Miskatonic. L'absorption de toute la bibliothèque du Séminaire de la Foi ancestrale ravive les problèmes d'espace. Toutes les archives de l'université sont transférées du sous-sol de la bibliothèque Orne vers le bâtiment original de l'institut d'Arkham sur High Street (aussi connu sous les noms de « vieux principal » ou d'« édifice Marsh »). L'endroit prend le nom de Tabularium.

**1875** : une nuit de septembre, la bibliothèque Orne subit des dégâts structurels massifs et s'effondre partiellement. Le bâtiment est irréparable, mais les livres qu'il contient en réchappent avec des dégâts minimes. Les collections générales sont temporairement stockées dans le Tabularium, le bâtiment Orne est démoli et la construction d'un nouvel édifice commence rapidement sur le même site.

**1879** : la nouvelle bibliothèque Orne, grand bâtiment de pierre de style gothique, est achevée. De nombreux professeurs à la retraite, familiers de l'ancien édifice (incluant le bibliothécaire James Wright), refusent de poser un pied dans le nouveau, bien qu'aucun n'en explique la raison.

**1902** : le nouveau musée d'exposition de Miskatonic est achevé. Au croisement des rues College et West, l'édifice flambant neuf remplace sur le même site le « vieux principal » usé et dangereux. De nombreuses pièces de stockage ont été ajoutées au sous-sol. Des pièces remisées depuis la fondation de l'institut Miskatonic sont exposées pour la première fois.

**1906** : Henry Armitage devient bibliothécaire. Ses efforts incessants pour étendre et moderniser la bibliothèque apportent encore d'avantage de reconnaissance à celle-ci dans les sphères académiques. Le bâtiment aux allures de cathédrale lui vaut bientôt le surnom « Saint Henry » de la part des enseignants comme des étudiants.

**Janvier 1924** : l'ancien diplômé et explorateur Wilbur Akeley meurt d'une crise cardiaque pendant ses recherches entre les rayonnages de la bibliothèque Orne. Plus tard, son cousin et héritier Frederick rencontre Armitage pour faire don des livres du défunt à Miskatonic. Frederick n'amènera jamais la collection promise.

**Avril 1924** : après la mort prématurée du reclus Ambrose Dewart, le Dr Seneca Lapham du département d'anthropologie organise le transfert vers la bibliothèque Orne de nombreux volumes en provenance de la demeure ancestrale des Dewart, située dans les bois de Billington. Le legs de Dewart consiste en la quasi totalité de la bibliothèque occulte du célèbre sorcier Alijah Billington, un lointain ancêtre. On raconte que le Dr Lapham avait gardé plusieurs volumes pour des recherches personnelles. Peu après, ce dernier quitte Miskatonic pour un long congé sabbatique.

**Automne 1924** : suite à la mort étrange de l'ancien diplômé Watson Akeley du Maine, le Dr Armitage s'occupe de la donation de ses biens.

**1925** : Henry Armitage commence à travailler sur son premier livre, *Notes envers une bibliographie de l'occultisme, du mysticisme et de la magie mondiaux*. Au cours de ses recherches, il répond à une demande intellectuelle d'un certain Wilbur Whateley de Dunwich. Armitage se rend là-bas pour consulter la tristement célèbre bibliothèque du sorcier Whateley, mais repart dès la fin de l'après-midi, pâle et dérouté.

**Printemps 1926** : durant l'une de ses rares visites à Arkham, le reclus excentrique Amos Tuttle consulte dans la bibliothèque la copie du Necronomicon avant de voler le livre et de le remplacer par un faux astucieux.

**Hiver 1926** : Amos Tuttle meurt, et le Necronomicon dérobé revient à Miskatonic. Le Dr Llanfer entre en fonctions. Le professeur Armitage décide qu'un bibliothécaire doit être dans la pièce à chaque fois que le Necronomicon est consulté.

**1927** : Wilbur Whateley visite la bibliothèque au début de l'hiver. Armitage lit par dessus son épaule alors que l'étrange homme consulte le Necronomicon.

**Été 1928** : un employé de la bibliothèque prête accidentellement le Necronomicon à Paul Tuttle, l'héritier de Amos Tuttle. Le Dr Llanfer et le professeur Armitage sont furieux.

**Juillet 1928** : le Necronomicon est ramené à la bibliothèque. Le professeur Armitage décide de prendre des mesures draconiennes en ce qui concerne la sécurité du livre et en interdit l'accès à quiconque à l'exception de lui et du Dr Llanfer. Paul Tuttle meurt peu après, et la bibliothèque prend possession de son héritage.

**Août 1928** : Wilbur Whateley de Dunwich tente de voler dans la bibliothèque Orne la copie du Necronomicon, mais il est tué par le chien de garde. Les professeurs Armitage, Morgan et Rice enquêtent sur les raisons de sa mort. Suite à d'étranges événements dans le village de Dunwich, Armitage prend certains des livres occultes les plus précieux de la bibliothèque et les transfère de la pièce des livres rares jusqu'au sous-sol, pour leur propre protection. Il met en place la Collection réglementée afin de pouvoir mieux surveiller et protéger ces trésors inestimables. La construction d'une nouvelle chambre-forte destinée à contenir la collection est entamée.

nels menant aux sous-sols comme décrit dans « Les tunnels », p. 138. La nature menaçante de ces passages et la pénombre nocturne de la bibliothèque s'assurent que de telles aventures ne sont jamais entreprises avec légèreté.

La majorité des livres est située dans les étages supérieurs du bâtiment.

Les fonds généraux de la bibliothèque Orne incluent une grande collection de livres de références, incluant de nombreux jeux d'encyclopédies récentes. Le sous-sol de l'édifice abrite la collection Pickman, un vaste dépôt de livres, journaux privés, gazettes, lettres, biographies et données généalogiques venant de toute la Nouvelle Angleterre et remontant jusqu'aux procès des sorcières de Salem. Ce trésor d'informations sur les débuts de la colonisation est l'un des plus complets qui soient, et attire fréquemment chercheurs et historiens venus étudier son contenu.

Les périodiques reliés et les archives de l'université sont également stockés au sous-sol.

La bibliothèque possède la collection quasi-complète de *la Gazette d'Arkham* et de *L'Annonceur d'Arkham*, ainsi que de leurs prédécesseurs. La désastreuse inondation de 1888 détruisit des pans entiers de cette collection, y compris les années 1845-1858 et 1864-1868 de *la Gazette*, les années 1851-1863 de *L'Annonceur*, les années 1823-1826 du *Bulletin d'Arkham*, et les années 1830-1831 du *Glaneur de la vallée du Miskatonic*. On y trouve également des volumes reliés des *Transcriptions d'Aylesbury* (de 1844 à maintenant), du *Courrier d'Innsmouth* (1833-1846, manque le dernier numéro) et du *Correspondant de Newburyport* (de 1839 à maintenant).

Dans les sous-sols, derrière une lourde porte de fer, repose la Collection réglementée d'Armitage, laquelle contient toutes les possessions de la bibliothèque en rapport avec le Mythe... ou presque. Voir la conclusion de cette section et l'ensemble de la section des « Rayonnages obscurs » pour plus de détails.

## Les lieux spéciaux d'Orne

Les plans page 36 et 37 détaillent les couloirs de la bibliothèque Orne. Les lieux suivants pourraient se montrer particulièrement intéressants pour les gardiens :

### Le coin hanté

Une table isolée du premier étage, près des rayonnages de chimie, est toujours montrée comme étant le lieu du suicide du pauvre Thaddeus Finch (voir « Légendes de la bibliothèque » ci-dessous). Cela pourrait n'être qu'une coïncidence, mais c'est aussi l'endroit le plus froid de la bibliothèque. La rumeur raconte que quiconque étudie à cette longue table se voit envahi par l'ombre de Finch, toujours obsédé par l'idée de finir sa thèse.

### Le caveau caché

Un lieu de stockage caché est situé dans la salle de classe du coin nord-est du rez-de-chaussée. Appartenant à l'origine aux fondations du précédent bâtiment effondré en 1875, cet endroit consiste en un lourd caveau de briques d'un demi-mètre carré. L'accès à cette planque passe par le déplacement d'un pan de mur coulissant, lequel semble complètement normal (un test de *Trouver Objet Caché* est demandé pour voir ce panneau). Dans le caveau se trouve un lourd coffre d'acier se dressant sur quatre pieds griffus. Seuls Armitage, Llanfer et Long connaissent son existence, et seul le premier en connaît la combinaison. Le coffre est encore vide, mais dans le futur Armitage pourrait décider d'y ranger des objets particulièrement sensibles (le journal Whateley, l'original des *Fragments de Celaeno*, ou l'abominable Texte de R'lyeh). Bien sûr, des personnes inconnues pourraient aussi connaître la combinaison, ou être capables de fracturer le coffre.



### Daniel « Danny Boy » Reardon

**21 ans, Etudiant bibliothécaire**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 14 | Prestance | 70 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 13 | Puissance | 65 % |
| TAI | 12 | Corpulence | 60 % |
| ÉDU | 14 | Connaissance | 70 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 65 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 35 % |
| Culture artistique : architecture | 35 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 30 % |
| Persuasion | 45 % |
| Sciences occultes | 20 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 30 % |
| Trouver Objet Caché | 35 % |

**Combat**

• Bagarre 55 %
dégâts 1D3 + Impact

## Légendes de la bibliothèque

N'importe quelle bibliothèque universitaire accumule les mythes et les légendes au fil du temps, et Orne n'y fait pas exception. Au cours de leurs études à Miskatonic, les étudiants ont de bonnes chances d'ouïr l'une de ces intéressantes histoires, dont certaines sont véridiques !

- Malgré la pierre tombale portant son nom dans le Vieux cimetière boisé, la légende raconte que les restes du fondateur de l'université Jeremiah Orne sont enterrés quelque part au sous-sol.
- La rumeur dit que les étudiants cherchant à entrer dans la bibliothèque en dehors des heures officielles peuvent y pénétrer via un tunnel secret menant au sous-sol.
- La triste histoire de Thaddeus Finch ne cesse d'être racontée. Dernière-année de la promotion de 1904, il devint fou en travaillant sur sa thèse et se pendit dans la bibliothèque. La matière de Finch varie selon les narrateurs, tout comme varie le nom du professeur capricieux dont les tyranniques demandes ont poussé l'étudiant vers une fin tragique.
- La bibliothèque Orne est réellement hantée. Des pas fantomatiques et des grincements de charrettes spectrales ont été entendus par plus d'un chercheur nocturne, et certains disent qu'un spectre blanchâtre erre entre les rayonnages après minuit, rangeant les livres pour l'éternité. Parfois des ouvrages placés en sécurité dans la pièce des livres rares sont retrouvés étalés sur les tables au petit matin, ouverts comme au beau milieu d'une recherche. L'identité du fantôme change d'une histoire à l'autre : Jeremiah Orne, Ward Phillips (ancien ou jeune) et Thaddeus Finch (voir le paragraphe ci-dessus) sont fréquemment nommés comme étant le « fantôme de Saint Henry ».
- La rumeur dit que Wilbur Whateley n'a pas été tué par le chien de garde de la bibliothèque. Le voleur aurait réussi à entrer dans la salle des livres rares mais aurait été changé en poussière par ce qu'il aurait lu dans la vieille copie du Necronomicon. Le fait qu'on ait jamais vu aucun corps transporté par la police constitue une preuve intriguante.



## Joe le magasinier

**50 ans environ, Le fantôme de Saint Henry**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 08 | Prestance | 40 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 13 | Puissance | 65 % |
| TAI | 09 | Corpulence | 45 % |
| ÉDU | 02 | Connaissance | 10 % |
| INT | 07 | Intuition | 35 % |
| POU | 14 | Volonté | 60 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 20 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Discrétion | 80 % |
| Écouter | 45 % |
| Métier : ranger des livres | 99 % |
| Se cacher | 45 % |
| Sciences formelles : - classification décimale Dewey | 75 % |

**Combat**

• Bagarre 60 %, dégâts 1D3 + Impact

**Perte de SAN :** 0/1 points de SAN s'il vous tombe dessus par surprise

### La chaufferie

Un espace étroit et bruyant, rempli de chaudières, de containers à charbon et d'un labyrinthe de tuyaux. Joe le magasinier vit ici bas, sur un matelas près d'une des entrées du tunnel.

### Les entrées du tunnel

Le sous-sol de la bibliothèque Orne cache deux entrées menant aux tunnels du campus (voir « Les tunnels », p. 138 pour la description de ces passages souterrains). Des étudiants comme des enseignants utilisent ces passages pour entrer discrètement dans la bibliothèque. Une des entrées se trouve dans la chaufferie – une banale porte du coin sud-est donne sur une courte volée de marches descendant dans les tunnels. L'autre entrée, plus connue des étudiants, se trouve sous les escaliers les plus au sud du mur est, près des rayonnages de vieux livres et de périodiques.

Après la création de la Collection réglementée, le professeur Armitage poursuivra sa quête de sécurité. Pendant l'hiver 1928, il fera installer une porte pour bloquer le passage sous les escaliers et, une fois que la chambre-forte de la Collection réglementée sera achevée en 1929, les deux portes pourront arborer de nouvelles charnières et des cadenas neufs (face bibliothèque). Seulement, même une fois les portes des tunnels sécurisées, il faudra peu de temps aux étudiants pour se créer un nouvel accès.

### La chambre-forte de la Collection réglementée

A l'origine réserve miteuse épargnée lorsque la bibliothèque précédente s'était effondrée, le professeur Armitage y a hâtivement transféré l'essentiel de la collection interdite suite à l'abomination de Dunwich en septembre 1928. Pendant l'automne et l'hiver suivants, Armitage entame un programme ambitieux destiné à élargir l'espace et à transformer la pièce en véritable chambre forte. Les travaux s'achèveront en avril 1929. La chambre forte consistera en une salle de lecture confortable, meublée, tapissée, accessible via une porte d'acier à deux serrures. Tout au bout, une deuxième porte (également fermée) mènera à un étroit couloir garni de placards en métal, fermés. Les livres de la collection seront placés dans ces réceptacles, la plupart enfermés dans leur propre boîte d'acier. Toutes les serrures seront les meilleures que l'on puisse acheter – une tentative pour en fracturer une se ferait avec un modificateur de -20% au test de *Métier : serrurerie* voir exiger une réussite spéciale.

### La Collection réglementée

Mise en place par le Dr Henry Armitage en septembre 1928, la Collection réglementée est un sous-ensemble de la collection spéciale de la bibliothèque Orne et contient plusieurs des livres les plus anciens et les plus rares de l'université. Armitage a restreint l'accès du public à la collection afin de protéger les livres de tous dommages par inadvertance, conservant ainsi ces trésors littéraires pour la postérité. Du moins est-ce là l'explication officielle. Secrètement, Armitage comprend la vraie nature des connaissances que contient la Collection réglementée, et l'utilisation qui en fut faite à Dunwich. Les livres n'y sont pas enfermés par souci pour leur intégrité, mais par souci pour l'humanité.

En janvier 1930, toutes les références et listes mentionnant les livres enfermés ont été supprimées. Nul catalogue de la Collection réglementée n'existe. Quiconque cherche à lire ou à consulter un de ces ouvrages doit faire la demande d'un livre spécifique, et les noms et adresses de tous les chercheurs sont notés dans un registre. Seul le Dr Armitage lui-même peut donner son approbation à la lecture de n'importe quelle portion de n'importe quel livre de la Collection réglementée, et un membre de l'équipe de la bibliothèque doit être présent à chaque fois qu'un tel volume est consulté. Toutes les notes prises par les chercheurs et les copies de passages spécifiques sont également sujettes à l'approbation d'Armitage.

### Le contenu de la Collection réglementée

La Collection réglementée consiste en quarante-six écrits (deux d'entre eux sont actuellement manquants), classés selon deux catégories générales : les écrits occultes et les tomes du Mythe de Cthulhu. Un observateur non exercé trouvera peu de différences entre les deux. Les travaux occultes, avec leurs longues listes d'esprits célestes et infernaux, de théories magiques et d'incantations sans fin diffèrent des tomes du Mythe par l'origine de leur substance et non par leur présentation. En 1928, Armitage a peu conscience de l'existence d'une distinction entre ces deux types similaires d'écrits hermétiques, et considère toute la collection comme potentiellement dangereuse. Dans la liste ci-dessous, les tomes du Mythe portent une astérisque (*). Pour une description complète de chaque ouvrage, voir la section « Les rayonnages obscurs » p. 44 et suivantes.

*Clavis Alchemae*
*La Clé de Salomon*
*Corpus hermeticorum*
**Cthulhu dans le Necronomicon*
**Cultes des goules*
**Cultes des goules,* fragments en espagnol
**Cultes innommables,* anglais
**Unaussprechlichen kulten*
**Daemonolatreia*
*Des actes de sorcellerie maléfique commis en Nouvelle Angleterre par démons sous forme aucunement humaine*
*De Occulta Philosophia*
**De Vermis Mysteriis*
**Les Écrits de Ponape*
**Fragments de Celaeno*
**Fragments de G'Harne*
*Le Gran Albert*
*Der Hexenhammer*
**Liber Ivonis,* latin
**Liber Ivonis,* fragments en latin
**Liber Ivonis,* fragments en latin
**Ye Booke of Eibon,* anglais

*Liber investigationis*
**Le Livre noir du Crâne*
**Magie Véritable*
*Magnalia Christi Americana*
*Malleus Maleficarum* – MANQUANT
**Les Manuscrits pnakotiques*
**Fragments des Manuscrits pnakotiques*, grec
**Le parchemin Shrewsbury*
*Le Manuscrit Voynich*
*Memorable Providences Relating to Witchcraft and Possessions*
**Necronomicon*, latin
**Ye Necronomicon*, anglais
**Al Azif : ye booke of Ye Arab*, anglais provincial
**Nécrolâtrie*
**Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de la Nouvelle Angleterre* – MANQUANT
**Les Tablettes de Zanthu*
*Thesaurus chemicus*
*Le Tome noir d'Alsophocus*
**Une plongée dans les formes du Mythe au sein des dernières sociétés primitives avec référence spécifique au texte de R'lyeh*
**Le journal Whateley*
**Le manuscrit Whateley*
**Le carnet de notes Whateley*
*Wonders of the Invisible World*
*Le Zohar*

## Les écrits du Mythe des collections générales

En dépit des efforts d'Armitage, de nombreux livres et documents en rapport avec le Mythe de Cthulhu ont échappé jusqu'ici à sa vigilance, éparpillés comme ils le sont à travers les possessions de la bibliothèque. Les dégâts que ces écrits pourraient causer aux esprits et aux âmes de chercheurs insouciants sont laissés à la bonté du gardien.

Rangés dans « poésie, américaine, contemporaine » :
*Azathoth et autres horreurs*
*Le peuple du monolithe*

Rangé dans « archéologie, vieux monde » :
*Les Tessons d'Eltdown*

Rangé dans « archéologie, Polynésie » :
*Mythologie polynésienne, avec une note sur le cycle des légendes de Cthulhu*

Rangés dans les périodiques scientifiques :
*La monographie de Windrop (Les fragments de G'Harne)*
*Articles sur le cas Nathaniel Wingate Peaslee*

Rangé dans la salle des livres rares :
*Le Krypticon*

Rangés dans « mythologie, folklore » :
*Légendes de la Nouvelle Angleterre*
*Les révélations de Glaaki* (volumes I, II, IV, VI)
*Révélations de Hali*
*Le Texte de R'lyeh*

Rangé dans « religion, Nouvelle Angleterre » :
*Le sermon de Dunwich*

Rangées dans « occulte, Nouvelle Angleterre » :
*Les Annales krannoriennes : farce ou vérité ?*

Rangés dans « archives de l'ancienne université, faculté de sciences naturelles » :
*Rapport sur la ferme des Gardner*
*Résultats de la surveillance des sols, village de Dunwich*

Rangés dans « archives de l'ancienne université » :
*Papiers de Phillips*, 1706
*Papiers du jeune Phillips*, 1811

Rangés dans la salle des documents divers :
*Papiers des Billington*, 1924

Rangés dans la salle de réparation des livres :
*Papiers des Tuttle*, 1928

**Tomes occultes des collections générales**
La plupart des livres suivant sont situés dans la section occulte de la bibliothèque. Une fois encore, la distinction entre les esprits, les démons et les rituels souvent mentionnés à l'intérieur et les entités et magies du mythe de Cthulhu peut être floue pour les non-initiés.

Rangés dans la section occulte :
*Légendes de l'Égypte ancienne*
*Les mythes bibliques et leurs parallèles dans les autres religions*
*Le livre de la Loi*
*La Magie sacrée ou le Livre d'Abramelin le Mage.*
*Un livre des morts égyptien*
*La Tablette d'émeraude*
*Isis dévoilée*
*The Magus*
*More Wonders of the Invisible World*
*Les Prophéties de Nostradamus*

Rangée dans la section archéologie :
*L'Angleterre archaïque*



### Amanda

**35 ans, Folle diplômée**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 07 | Prestance | 35 % |
| CON | 09 | Endurance | 45 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 08 | Puissance | 40 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 22 | Connaissance | 99 % |
| INT | 12 | Intuition | 60 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 10 |
| Santé Mentale | 08 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 40 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 14 % |
| Éviter les gens | 60 % |
| Psychologie | 30 % |
| Se cacher | 60 % |
| Sciences occultes | 40 % |
| Trouver un abri | 80 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Latin | 80 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Balancer un objet à portée dégâts 1D4 + Impact/2 | 45 % |

# Les rayonnages obscurs

## Un guide sur les contenus ésotériques de la bibliothèque Orne et de la Collection réglementée





### Option : Sortilèges hermétiques

Les sortilèges suivants, pris aux éditions 5.5 et ultérieures de L'Appel de Cthulhu, peuvent servir de rituels occultes et hermétiques. Pour être capable d'apprendre et de lancer ces sortilèges, il est recommandé que le mage en herbe ait au moins 40% en Sciences occultes pour symboliser son initiation. Ces sortilèges sont « naturels » – ils proviennent des forces élémentaires et spirituelles de la Terre et du cosmos tels que nous les connaissons, et non de la nature hypergéométrique et étrangère du Mythe de Cthulhu. Le gardien peut gérer ces sortilèges tels que décrits ou incorporer de nouveaux éléments comme une limitation de leur lancement à certains jours de la semaine, des composantes exotiques, des rites interminables, une réussite spéciale sous Volonté pour réussir, etc. La magie hermétique ne devrait jamais être aussi facile que la magie du Mythe. Tout livre décrit dans ce chapitre et marqué par un (go) est un grimoire occulte pouvant, à la discrétion du gardien, contenir 1D6+2 des sortilèges suivants. Un système plus détaillé sur la magie occulte pourrait apparaître dans de futures parutions pour *L'Appel de Cthulhu*.

Altérer le Climat*, Âme errante, Appeler l'Esprit des Morts, Arrêt cardiaque, Voile d'Indifférence*, Enchanter une Lame*, Cauchemar, Cercle de Nausée*, Commander à un Animal (corbeau, loup, etc.), Chant de Thoth*, Commander à un Fantôme, Communiquer avec des Bougies, Détecter un Enchantement*, Épuiser le Pouvoir, Guérison*, Infliger/Guérir la Cécité*, Provoquer la Maladie*, Tourmenter*, Lier l'Âme, Lier un Ennemi*, Malédiction/Bénédiction de la Récolte*, Mauvais Œil*, Miroir de Tarkhun Atep*, Mots de Sekhmenkenhep*, Piège de l'Âme*, Piéger le Rêveur*, Prédiction*, Immunisation*, Protection contre le Mauvais Œil*, Plier la Chair*, Rêve Prémonitoire, Voix de Râ*, Voyage Extra-Dimensionnel



Ce qui suit est un résumé des documents occultes et liés au Mythe se trouvant dans la bibliothèque Orne et la Collection réglementée. Le contenu de la collection a déjà été énuméré, à la fois dans le *H.P. Lovecraft's Arkham* et dans le *Miskatonic University Guidebook*. Cette nouvelle version réconcilie certaines des différences entre les deux listes, et y incorpore même des éléments en provenance de la seconde édition de l'*Encyclopedia Cthulhiana* et de l'*Ex Libris Miskatonicii*. Enfin, les caractéristiques ludiques et le contenu informatif provenant de la sixième édition de *L'Appel de Cthulhu* et d'autres sources ont été résumés ici pour le confort des gardiens. Les ouvrages ont été classés par ordre alphabétique. Ceux dont les titres sont précédés d'un (CR) appartiennent à la Collection réglementée. Parmi ces derniers, certains sont des tomes du Mythe et d'autres des essais occultes – la distinction n'est guère évidente pour des observateurs inexpérimentés.

### Sortilèges listés

Tous les sortilèges comportant un astérisque (*) sont nouveaux. Un sortilège en italique indique que les instructions données dans le manuscrit ou l'édition qui le contient sont erronées, et que cette version spécifique du sortilège ne peut fonctionner correctement. Pour plus d'informations sur les sortilèges erronés, voir « Nouvelles magies ».

Un titre de livre précédé de (go) désigne un grimoire occulte. A la discrétion du gardien, les grimoires occultes peuvent contenir des sortilèges. Pour plus de détails, voir l'encart « Sortilèges hermétiques » ci-contre. Certains livres sont marqués à la fois comme appartenant à la Collection réglementée et comme grimoires occultes. D'autres livres ne portent aucune marque.

### Note sur le contenu

Contrairement aux apparences, la bibliothèque Orne ne possède pas une copie de tous les tomes du Mythe, bien qu'elle en ait sans doute en sa possession la collection la plus complète de la planète. Les gardiens devraient se sentir libres d'ajouter un texte ici ou là si nécessaire ou d'enlever tout livre ne leur convenant pas pour leur campagne. Soyez prudent, néanmoins : tout a été fait pour établir la liste la plus complète possible des possessions du Mythe de la bibliothèque. Il est peu probable que beaucoup d'autres livres échappent à la vigilance d'Armitage. Les tomes les plus rares (le *Al-Azif*, ou la version hyperboréenne du *Livre d'Eibon*) devraient être l'objet d'aventures entières ou de campagnes. Laissez vos investigateurs les mériter. Enfin, souvenez-vous que la plupart de ces ouvrages sont sous la surveillance pointilleuse d'Armitage, lequel considère leur sécurité comme une question de vie ou de mort. Tandis que les membres de l'université se verront parfois accorder un accès limité aux livres de la Collection réglementée, seuls les besoins les plus impérieux persuaderont le directeur de laisser des étrangers copier un sortilège. Si les investigateurs infiltrent la cabale Armitage (qui est actuellement constituée des professeurs Wilmarth, Rice et Morgan), ils auront alors un accès facilité aux livres, mais ne pourront toujours pas en faire ce qu'ils voudront.

**Note** : certains ouvrages permettent également de gagner des pourcentages dans des compétences prosaïques, comme les sciences. Lorsqu'un investigateur gagne 1 % en *Mythe de Cthulhu* ou en *Sciences occultes* du fait de la lecture d'un tel ouvrage, il gagne également 1 % dans ces compétences annexes, jusqu'à concurrence du score inscrit.



### L'angleterre Archaïque

En anglais, écrit par Harold Bayer, 1920. Une monographie déchiffrant la préhistoire à travers ses monuments mégalithiques, ses ouvrages de terre, ses coutumes, pièces, noms de lieux et ses superstitions et contes. Une étude complète des anciens sites le long des îles anglaises. Utile pour l'archéologue, Bayer y inclut également plusieurs légendes à propos des lieux dont un occultiste pourrait se servir.

**Complexité** : Facile (20 %)
**Durée** : Jours
**Occultisme** : 3
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

### Les annales krannoriennes (farce ou vérité ?)

En anglais, écrit par Garson Casterwell, 1925. Ce livre décrit comment l'auteur trouva un étrange parchemin dans l'arrière-salle d'un musée de Boston. Selon l'étiquette, le parchemin avait été exhumé par un certain Nat Hutchins quelque part à l'ouest du Massachusetts à la moitié du dix-huitième siècle. Casterwell commença alors à déchiffrer les glyphes inconnues qui garnissaient l'objet, clamant qu'il s'agissait là de la langue Tsath-Yo de l'Hyperborée perdue. Le parchemin décrit une partie de l'histoire d'une colonie fondée par d'anciens hommes venus de l'autre côté de la mer et qui créèrent Kranoria pour fuir des persécutions religieuses. Casterwell prétend que ces anciens étaient les survivants du continent perdu d'Hyperborée. La bibliothèque acheta ce livre peu après sa publication.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Jours
**Mythe** : 3
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

### Azathoth et autres poèmes

En anglais, écrit par Edward Pickman Derby, 1919. L'ultime série des poèmes macabres de l'Arkhamite Derby, inspirés par les rêves troublés et les recherches cryptiques de l'auteur. Inclut *Azathoth*, un poème épique remplissant la moitié du volume et narrant une rencontre avec le démon sultan. D'autres titres comme *Le surgissement de la Némésis, La maison de la chair, Mort mais toujours présent, Le baiser de Méduse*. Huit crayonnés de l'Arkhamite Justin Eckhardt viennent agrémenter les pages du livre. Cette copie a été donnée par l'auteur qui l'a signée.

**Complexité** : Facile (20 %)
**Durée** : Jours
**Mythe** : 4
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

### Le cas Nathaniel Wingate Peaslee

En anglais, écrit par le Dr. Nathaniel Wingate Peaslee, 1928, publié sur plusieurs numéros du Journal de la Société américaine de Psychologie. Trois articles soumis par le professeur de Miskatonic au cours d'une année, acceptés et publiés dans les numéros de février, mai et août. Ils décrivent l'étrange épisode d'amnésie totale et d'effondrement de la personnalité qui affectèrent l'auteur en 1908 et se terminèrent brutalement en 1913. Les voyages bizarres du narrateur durant cette période sont également rapportés, et trois cas similaires des cinquante dernières années sont examinés. Dans le dernier article, l'auteur décrit les étranges rêves et visions qui l'habitent depuis – rêves d'une cité massive habitée par d'étranges êtres en forme de cônes, maîtres du temps et de l'espace. Peaslee inclut des dessins de ses images oniriques. D'autres articles sont en attente.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : heures
**Mythe** : 2
**Psychologie** : 1
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

### (CR) (go) Clavis Alchemae

En latin, par Robert Fludd, 1619. Examen en profondeur des théories alchimiques depuis l'aube de la révolution scientifique, ce livre offre ses connaissances en astronomie, astrologie, médecine et métaphysique. Élément du legs des Orne.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Jours
**Occultisme** : 5
**Sciences formelles (astronomie)** : 2
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

### (CR) (go) La clé de Salomon

En anglais, écrit anonymement vers 1350 ; cette édition fut publiée en 1876 en deux volumes. Encyclopédie minutieuse et complexe des rites magiques traditionnellement attribués au roi biblique Salomon, ce livre a probablement été écrit au quatorzième ou au quinzième siècle. Il s'agit d'une source importante de rites magiques de l'occident médiéval, et d'un guide complet des anciennes pratiques kabbalistiques. Le premier volume parle de théorie et de philosophie magiques, et des divers interdits imposés au mage pratiquant. Jeun, rites de purification et même obligations vestimentaires et bains y sont décrits. La véritable magie est la manipulation ou le développement de la force divine à travers l'usage des mots de pouvoirs ou des esprits invoqués. Le dieu du Vieux Testament est vu comme la source ultime de toute puissance surnaturel. Le second volume contient une quantité étourdissante de sortilèges, rituels, talismans et conjurations. L'université a acquis cette première édition rare du premier volume via le legs des Akeley.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 8
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

### (CR) (go) Le Corpus Hermeticorum

En latin, auteur inconnu, environ 100 ap. J.-C. Ce tome épais rassemble plusieurs textes plus anciens qui allaient former la base de la tradition hermétique occidentale. Les influences des forces élémentaires sur le monde matériel y sont révélées, au milieu de quantités de tables et de graphiques de correspondances hermétiques. Les longues formules qu'il contient constituent le squelette de la magie médiévale. Cette copie fabuleusement rare faisait partie du legs des Orne.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 5
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

## (CR) Cthulhu dans le Necronomicon

En anglais, écrit par Laban Shrewsbury vers 1915. Un amas peu pratique de 492 pages dactylographiées, additionnées de diagrammes, photographies, notes manuscrites et appendices. Ce travail est en fait le premier jet d'un livre que Shrewsbury envisageait comme une suite à son précédent ouvrage, *Une plongée dans les formes du Mythe au sein des dernières sociétés primitives* (voir page 56). Ayant désespérément besoin d'être modifié et organisé, le récit de voyage de Shrewsbury démarre là où son précédent livre s'était arrêté, bien qu'il utilise désormais le Necronomicon au lieu du *Texte de R'lyeh* pour interpréter les différents mythes anciens.

Le référent de son travail est une entité appelée le Grand Cthulhu, une créature que Shrewsbury décrit alternativement comme un « dieu primal » ou un « élémentaire d'eau » et qui fut adorée sous diverses formes à travers l'histoire de l'humanité. Cthulhu est dit posséder un frère nommé Hastur, un élémentaire d'air qui en un sens s'oppose à lui. Le Necronomicon comme le *Texte de R'lyeh* suggèrent que Cthulhu est actuellement endormi ou du moins inactif dans son

tombeau des profondeurs de l'Océan Pacifique. Shrewsbury émet l'hypothèse que les émanations télépathiques de l'entité dormante ont eu un profond impact sur la mythologie et l'histoire des hommes, citant des centaines d'exemples tirés de l'archéologie et de l'anthropologie. La plupart de ces exemples sont hélas fragmentaires, et plusieurs sont abrégés et seulement utilisables par un anthropologue. Les dernières sections du livre décrivent d'autres entités que Shrewsbury a organisées selon un paradigme élémentaire : Hastur (air), Nyarlathotep (terre), et Cthugha (feu). Shrewsbury décrit également un culte global et ancien qui fut voué à Cthulhu pendant des millénaires, et qui s'efforce secrètement de ramener le dieu à la vie. Shrewsbury pense que le retour de Cthulhu signifierait la destruction de la civilisation humaine (sinon de la planète Terre), et imagine que l'élémentaire d'eau pourrait être déjoué en tirant avantage de son opposition avec Hastur. La bibliothèque Orne possède la seule copie de ce manuscrit, déposée par Laban Shrewsbury peu avant sa disparition en 1915. La première lecture d'Armitage l'avait convaincu que Shrewsbury avait perdu l'esprit, mais suite à l'abomination de Dunwich le bibliothécaire n'en est plus aussi sûr.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 6
**Occultisme** : 6
**SAN** : 0
**Sortilèges** : Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter un Profond, Signe des Anciens

## (CR) Cultes des Goules

En français, écrit par François-Honoré Balfour, comte d'Erlette, en 1681. Cette copie fut retranscrite et reliée en 1703. Le livre décrit en détails choquants l'étendue de la nécromancie et de la nécrophilie en France. Un culte secret de pilleurs de tombes et de cannibales est aussi détaillé, de même que leurs hideux rites nécrophages. La magie nécromancienne servant à lever les morts ou à les utiliser en divination est aussi détaillée. D'Erlette décrit ensuite une vaste société de goules sous-humaines vivant dans les catacombes en dessous de Paris. Nyogtha et Shub-Niggurath (lequel se voit lié à la lycanthropie) sont fréquemment mentionnés. Cet essai est l'ouvrage le plus récemment ajouté à la Collection réglementée. Le Dr Armitage a organisé l'achat de ce livre auprès d'un odieux collectionneur en France, peu après l'abomination de Dunwich en septembre 1928. La bibliothèque n'en prendra possession qu'en janvier 1929.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 14
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien Noir*, Résurrection, Signe de Voor
**Note** : qui y consacre 2 mois de plus et réussit une réussite spéciale sous Intuition gagne la compétence *Goules* à 20+1D10%

## (CR) Cultes des Goules

En espagnol, auteur inconnu, vers 1750. Long de seulement 57 pages, cette traduction espagnole de l'infâme opus du comte d'Erlette contient les quatre premiers chapitres, enveloppés dans de la soie blanche avec des cordelettes d'or. Les cultes des goules et des cannibales y sont décrits en détails mais la nécromancie se contente d'une introduction. Tous les rituels ont été supprimés. Cette œuvre est arrivée à la bibliothèque Orne via le legs des Tuttle.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 7
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

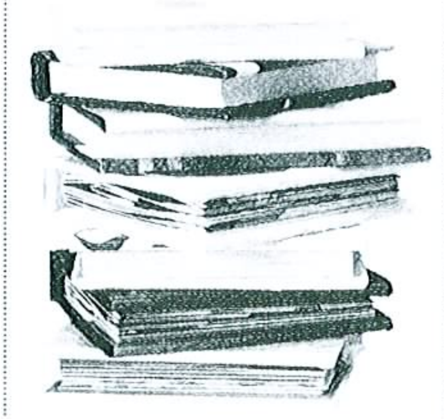
## (CR) Les cultes innommables, dans les éditions suivantes :

## (CR) Unaussprechlichen Kulten

(*Les Cultes Innommables*)

En allemand, écrit par Friedrich Wilhelm von Junzt, 1838. Von Junzt passa près d'une décennie à parcourir le globe, étudiant cultes secrets et religions obscures. Cette édition massive et fabuleusement rare contient près de mille pages avec quatorze cultes différents soit un par chapitre. Ce volume faisait partie du legs des Tuttle. Il contient :

- **Chapitre un** : un obscur culte allemand situé dans un village sans nom, adorant une terrifiante entité appelée Cyaegha.
  **Sortilège** : Appeler/Congédier Cyaegha*.



- **Chapitre deux** : un culte de la fertilité dans le sud de la France, priant en utilisant le Signe du Chevreau à Trois Têtes.
  **Sortilèges** : Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton.
- **Chapitre trois** : von Junzt décrit une assemblée de sorcières païennes dans la campagne anglaise.
  **Sortilège** : Contacter l'Homme Cornu (Contacter une Divinité/Nyarlathotep).
- **Chapitre quatre** : décrit en détails précis un culte dégénéré de cannibales vivant dans les égouts de Paris.
  **Sortilège** : Contacter un Frère (une Goule).
- **Chapitre cinq** : un journal des voyages de von Junzt en Asie et de son séjour parmi les Tcho-Tcho d'Indochine.
  **Sortilège** : Contacter une Divinité/Zhar*.
- **Chapitre six** : détaille les croyances d'un ermite russe dément qui clame adorer « un grand dieu céleste ».
  **Sortilège** : Appeler/Congédier Azathoth.
- **Chapitre sept** : décrit les rituels des membres solitaires d'un ancien monastère en haut de l'Himalaya tibétain, et leur pacte avec les « esprits de l'air ». Il est aussi fait mention des mystérieux Yézides et de leur maître Malik Tous, lequel sert un ancien dieu sans nom lié aux rêves.
  **Sortilèges** : Invoquer un Esprit du Vent (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Adresser une Requête au Dieu Encapuchonné (Contacter une Divinité/Koth*).
- **Chapitre huit** : un culte adorant le dieu marin Père Dagon à l'est de la Méditerranée. Von Junzt suppose que le culte du dieu est bien plus commun qu'on ne pourrait le suspecter.
  **Sortilèges** : Contacter une Divinité/Dagon*, Contacter les Enfants de Dagon (Profonds).
- **Chapitre neuf** : décrit un culte vénérant la mort au sud de l'Espagne.
  **Sortilège** : Revivifier (Résurrection).
- **Chapitre dix** : un petit culte transylvanien qui offre des sacrifices humains à une chose terrible vivant dans une cave profonde.
  **Sortilège** : Appeler la Chose qui ne Devrait Pas Être (Appeler/Congédier Nyogtha).
- **Chapitre onze** : un culte situé dans le village de Stregoicavar qui vénère un dieu hideux qui rampe au sommet d'un antique monolithe de pierre noire.
  **Sortilège** : Appeler / Congédier Gol-Goroth*.
- **Chapitre douze** : décrit un ancien ordre appelé les Frères du Signe Jaune. Ils sont engagés dans une lutte éternelle avec des entités maléfiques qu'ils appellent « les diables de l'espace ».
  **Sortilège** : Appeler les Diables de l'Espace (Contacter un Mi-Go).
- **Chapitre treize** : décrit une ancienne secte égyptienne appelée la Fraternité de la Bête. Ils attendent la renaissance de Nephren-Ka, le Pharaon Noir, qui règnera un jour sur le monde. Ce chapitre décrit également les plus noires racines de la mythologie égyptienne, s'attardant sur les mystérieuses entités Sebek, Thoth et Bubastis.
  **Sortilège** : Contacter une Divinité/Nyarlathotep.

• **Chapitre quatorze** : décrit un culte secret et mondial qui œuvre pour garder une créature indescriptible enfermée sous un volcan, quelque part dans ou sous le Pacifique.
**Sortilège** : Appeler/Congédier Ça (Ghatanothoa*).

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 15
**Sciences humaines (archéologie)** : 2
**Sciences humaines (histoire)** : 3
**SAN** : 1
**Sortilèges** : voir ci-dessus, par chapitre.
**Note** : six mois d'études et une réussite spéciale réussi sous Intuition accordent au chercheur 20+1D10% dans un des langages suivants : Aklo, Muvien, Nacaal, R'lyeh, Glyphes ou Tsath-Yo hyperboréen.

## (CR) Nameless Cults

En anglais, traduit par M.A.G. Bridewell, 1845. Édition pirate de la première traduction en anglais du *Livre Noir* de von Junzt, cet octavo relié en cuir de piètre qualité contient un texte illisible et truffé d'erreurs typographiques. Mauvaises traductions et mauvaises interprétations abondent, et la plupart des sortilèges contenus dans cette édition sont incomplets et erronés. On connaît l'existence d'au moins vingt copies de cette édition dans le monde. Le colonel Robert Marsh de Portsmouth, New Hampshire, offrit ce volume à la bibliothèque Orne en 1860.
Son contenu est similaire à celui de la publication originale, mais cette édition expurge les chapitres un, six, neuf, dix et douze. Seuls les sortilèges des chapitres deux, quatre, sept et huit sont assez complets pour pouvoir fonctionner.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 12
**SAN** : 1
**Sortilèges** : *Adresser une Requête au Dieu Encapuchonné (Contacter une Divinité/Koth*)*, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, *Contacter l'Homme Cornu (Contacter une Divinité/Nyarlathotep)*, *Contacter une Divinité/Gol-Goroth**, *Contacter une Divinité/Zhar**, Invoquer un Esprit du Vent (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Contacter un Frère (Goule), Contacter une Divinité/Dagon*, *Contacter les Enfants de Dagon (Profonds)*.

ஐ•ஐ

## (CR) Daemonolatreia

En anglais, écrit par Nicholas Remy (Remigius) en 1592. Nicholas Remy était un avocat français devenu chasseur de sorcières qui se vantait d'avoir condamné aux flammes neuf-cent d'entre elles durant la décennie 1582-1592. Remy écrivit son livre en retraite, et ce dernier devint un important ouvrage de chevet pour les chasseurs de sorcières, cédant seulement devant le Malleus Maleficarum. Les procédures de plus d'une centaine de procès et examens pour sorcellerie y sont décrits en détails, avec des commentaire de Remy résumant la magie noire employée par les accusées de même que leurs conduites blasphématoires (danses et orgies sexuelles, souvent avec les entités qu'elles ramènent de l'au-delà). L'utilisation du poison et des drogues par les sorcières contre leurs ennemis est également rapportée. Remy poursuit en décrivant l'identité et les pouvoirs de divers esprits infernaux. L'auteur relie ces démons aux Nephilim et aux géants mentionnés dans les livres bibliques de la *Génèse* et des *Nombres*. Ces géants, souvent comparés aux titans des mythes grecs ainsi qu'aux légendes de Lilith et de Samaël dans la mythologie hébraïque, sont décrits comme des entités pré-Adamiques (et donc pré-humaines) qui auraient apparemment survécu à un grand cataclysme précédant l'apparition du monde. Anges déchus, incubes et succubes sont supposés avoir pêché avec des femmes humaines, engendrant des géants et toutes sortes d'abominations. La dernière section sur la magie infernale contient un chapitre entier sur les codes et les alphabets secrets, lequel s'est montré crucial lorsqu'Armitage a voulu traduire le journal de Wilbur Whateley. Le Daemonolatreia faisait partie de la bibliothèque originelle de l'académie de Salem, et a rejoint les possessions de Miskatonic quand l'école fusionna avec l'institut Miskatonic en 1861.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 8
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Bannissement d'Yde Etad*, Conjurer le Démon (Contacter une Divinité/Nyarlathotep), Détecter un Enchantement*, Poudre d' Ibn Ghazi, Malédiction des Ténèbres*, Protection contre le Mauvais Œil*, Invulnérabilité*, Repousser les Shan (Expulser un Shan* (Insectes de Shaggai)).
**Note** : qui y consacre 2 mois de plus et réussit un test d'Intuition à -20 % gagne le langage secret Aklo à 20+1D10%

ஐ•ஐ

## (CR) Des actes de sorcellerie maléfique commis en Nouvelle Angleterre par démons sous forme aucunement humaine

En anglais, auteur inconnu, vers 1720. Ce manuscrit est un fragment d'un travail bien plus important qui a été perdu. Il détaille les légendes et les méfaits de plusieurs sorciers tristement célèbres des débuts de la colonisation, et spécialement ceux de Robert Billington. Y sont dûment mentionnées les tribus indiennes locales, incluant les Wampanaug et les Nipmuck, ainsi que leurs croyances tribales. S'y trouve également une description des pierres levées des collines au nord-est d'Arkham (dans la région de Dunwich) et des blasphèmes pratiqués par les sauvages qui y résident. Les sections suivantes relatent les histoires de Keziah Mason, des procès aux sorcières de Salem et de la légende de la Maison Innommable d'Arkham, le livre s'achevant sur la vie de Goody Fowler. Cet ouvrage est arrivé via le legs des Dewart. Tout lecteur avec les compétences *Anglais, Bibliothèque* et *Sciences humaines : histoire* à 60% ou plus peut, après lecture attentive du livre, effectuer un test sous Intuition à -20 %. Avec un succès, il ou elle peut identifier l'auteur comme étant Abijah Hoadley, l'auteur du *Sermon de Dunwich* (voir p. 55), lequel périt à Dunwich en 1747.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 4
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter une Divinité/Tsathoggua, Appeler/Congédier Ossadagowah*, Signe des Anciens

ஐ•ஐ

## (CR) (go) De Occulta Philsophia

En allemand, par Heinrich Cornelius Agrippa, 1624. Un des trois grands travaux d'Agrippa sur la magie rituelle, cette ancienne et rare édition est une étude en détails de la philosophie chrétienne, de la magie et de l'occultisme du quinzième et du seizième siècles. Aggripa cherchait à synthétiser le kabbalisme hébreux, la magie rituelle égyptienne et la philosophie grecque au sein d'une tradition mystique cohésive. Son œuvre devint fondatrice de la pensée magique occidentale. Ce volume faisait partie du legs des Orne de 1765.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 8
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

ஐ•ஐ

## (CR) (go) De Vermis Mysteriis

*(Les Mystères du Vers)*

En latin, écrit par Ludwig Prinn vers 1540. Travail de toute une vie du fameux mage hérétique Ludwig Prinn, ce livre fut publié à Cologne peu après la mort de l'auteur des mains de l'Inquisition. Prinn écrivit le livre tandis qu'il vivait dans une tombe pré-Romaine abandonnée dans les environs de Bruxelles, où il recevait la visite de compagnons invisibles et de « serviteurs envoyés par les étoiles ». Explorateur du monde, Prinn était intimement familier avec le mysticisme islamique, et clame dans son premier chapitre être un vétéran de la Neuvième Croisade, laquelle eut lieu trois-cent ans auparavant ! L'épais tome de Prinn, relié en cuir noir avec des fermoirs en argent, est long de près de sept-cent pages divisées en seize chapitres. Chaque chapitre traite d'un sujet spécifique : les élémentaires, la divination, la nécromancie et

la thanatologie (fantômes, zombies et vampires), les familiers, et les choses approchantes. Les chapitres ultérieurs détaillent les voyages de Prinn et ses rapports avec les Saracéens, et la magie que ces derniers lui apprirent. La connaissance des djinns et des éfrits y est reportée en détails, avec la description des assassins, des derviches, des cultes Thugs et des sorciers du vers d'Irem. Les cultes égyptiens de Nyarlathotep et de Sebek sont évoqués, ainsi que le Pharaon noir Nephren-Ka. Un autre chapitre détaille Bubastis, Byatis et le « Sombre Han ». De nombreux rituels pour appeler des démons venant du ciel sont inclus, et le dernier chapitre contient la formule d'une drogue permettant de voyager à travers le temps et les dimensions. Ce volume fabuleusement rare fut donné à l'université via le legs des Tuttle.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 12
**Occultisme** : 7
**Science humaines (histoire)** : 2
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Commander à un Fantôme, Contacter une Divinité/Byatis*, Contacter Yig*, Créer la Drogue Liao *(Drogue Plutonienne)**, Créer un Vitrail Vortex*, Créer un Zombie*, Invocation de Démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invocation de Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Crux Ansata de Prinn, Hâter l'Appel des Profondeurs*, Signe de Voor, Transfert d'Esprit*

### Les Fragments de Celaeno révélés

Un succès à un test de *Mythe de Cthulhu* permet à un chercheur de conclure que les marques au dos de chaque fragment correspondent au langage codé des Choses Très Anciennes. Seuls les chercheurs possédant la compétence *Code des Choses Très Anciennes* peuvent traduire les fragments. Le texte qui en résulte est approximatif, mais semble être un morceau de rapport d'étude sur les entités avec lesquelles les Choses Très Anciennes se sont retrouvées en compétition pour la Terre. Cthulhu, Cthugha, Nyarlathotep et Ithaqua sont mentionnés, avec de rapides références à Hali, Carcosa et au Roi en Jaune. La portion la plus claire du texte décrit une gigantesque bibliothèque ou des archives sur une planète dans l'orbite de l'étoile Celaeno des Pléiades. Plusieurs fragments constituent également un examen substantif des langues utilisées par Cthulhu et ses minions.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 11
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler/Congédier Cthugha, Concocter le Brevage de l'Espace, Ensorceler un Sifflet*, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Signe des Anciens
**Note** : qui y consacre 4 mois de plus gagne la langue R'lyehien 20+1D10%

### (CR) Les écrits de Ponape

En anglais, écrit par le capitaine Abner Ezekiel Hoag, 1743. Version imprimée du manuscrit de Hoag, publiée à la fin du dix-huitième siècle. Ce livre détaille les mythes et les légendes des diverses peuplades polynésiennes rencontrées par Hoag au cours de ses voyages dans le Pacifique Sud. Hoag suggère que ces cultures sont les dernières survivantes d'un continent disparu. Le livre détaille les mythes d'une tribu particulièrement dégénérée, adorant et s'accouplant avec des Profonds. On y trouve plusieurs références à Cthulhu, aux larves stellaires et à ses fils Ghatanothoa, Y'thogtha et Zoth-Ommog. L'université Miskatonic acquit cet ouvrage via le legs des Hoag.

**Complexité** : Ardue (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 5
**Sciences humaines (anthropologie)** : 2
**SAN** : 1
**Sortilèges** : le livre décrit de nombreux rituels en détails, mais les explications sont bien trop incomplètes sur certains détails cruciaux pour pouvoir être efficaces. *Contacter une Divinité/Dagon**, *Contacter un Profond.*

### (CR)
### Les fragments de Celaeno

Hiéroglyphes inconnus, intraduisibles, pouvant dater d'avant l'apparition de l'Homme. Peut-être plus un artefact qu'un livre, la bibliothèque Orne possède dix-sept de ces fragments d'ardoises en argile gris, solides comme l'acier, excavés de plusieurs sites de fouilles par le Dr Laban Shrewsbury entre 1887 et 1893. Les fragments, dont sept peuvent être rassemblés en la moitié d'une tablette, comportent d'étranges bas-reliefs sur le côté défiant toute interprétation artistique. L'envers de chaque fragment est recouvert d'un ensemble dense de points. Shrewsbury nomma les fragments d'après l'étoile Celaeno dans la constellation des Pléiades, et passa le reste de sa carrière à tenter de trouver une traduction à leurs mystérieuses inscriptions. En 1908, le Dr Shrewsbury laissa les fragments aux bons soins de la bibliothèque Orne. Quand il fut suggéré que le musée d'exposition eusse pu constituer un meilleur écrin pour ces objets, Shrewsbury insista, mentionnant son éternel dédain pour les Tetlow et disant qu'il se sentait mieux avec les pierres sous la responsabilité du Dr Armitage. Ces dernières formeront plus tard le cœur de la « bibliothèque des pierres » de Miskatonic. On raconte que Shrewsbury aurait effectué une traduction des inscriptions sur les tablettes, mais la localisation d'un tel manuscrit ou livre est inconnue.

**Caractéristiques et bénéfices** : aucun, à moins qu'une traduction ne puisse être effectuée.

### (CR)
### Les fragments de G'Harne

En anglais, écrit par Sir Amery Wendy-Smith en 1919. Collègue de longue date de Sir Howard Windrop, lequel découvrit les originaux, Wendy-Smith publia cette traduction complète des fragments de pierre juste avant d'embarquer pour la tristement célèbre expédition G'harne en 1919. Sa traduction contient toutes les informations contenues dans la monographie de Windrop (voir plus bas), mais offre beaucoup plus de détails dans la description du monde pré-humain. Les cités et civilisations de Lh'Yibi, Ib, Leng, Thep-Dya, R'lyeh et Kara-Shehr sont largement détaillées, tout comme le sont les bâtisseurs de ces empires perdus: le peuple serpent, la Grande Race et surtout les Chthoniens. L'université acheta cette copie peu après la publication du livre en 1919.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 10
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter un Chthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter une Divinité/Shudde M'ell*, Signe Rouge de Shudde M'ell*

**Note** : si les notes de traduction de ce livre sont comparées avec celles de la monographie de Windrop, le lecteur gagne le langage Code des Choses Très Anciennes à 20+1D10% après un mois supplémentaire d'études et une réussite spéciale sous Intuition réussi.

### Les fragments de G'Harne : La Monographie de Windrop

En anglais, écrite par Sir Howard Windrop en 1911, et publiée dans le Journal de la Société royale des Antiquités en 1912. Aussi connue comme « la folie de Windrop », ce traité est une traduction conjecturale de mystérieuses tablettes de pierre que l'auteur trouva en possession d'une tribu d'Afrique du Nord. Les tablettes décrivent l'histoire du monde depuis le Pléistocène jusqu'aux débuts de l'Homme. Des détails sont également donnés sur les races pré-humaines : les Profonds, les Choses Très Anciennes, les hommes-serpents et les hideux Chthoniens. Les dieux Bokrug, Nug et Yeb et Shudde M'ell sont mentionnés. La publication de cette monographie a ruiné la carrière de son auteur.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 4
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

**Note** : si les notes de traduction du livre de Wendy-Smith sont comparées avec celui de Windrop, un mois d'études supplémentaire et une réussite spéciale sous Intuition réussi apportent au chercheur le langage Code des Choses Très Anciennes à 20+1D10%

## Isis Dévoilée

En russe, par Madame Blavatsky, 1891. Pierre angulaire de la recherche occulte moderne, ce livre passablement long est dédié à la destruction de la pensée dogmatique qui a réduit en esclavage la théologie et la science. Il consiste en un examen relativiste de la science, de la religion, de la mythologie et de la philosophie, touchant à des domaines aussi divers que la chrétienté, le bouddhisme, l'hérésie médiévale, les mythes du sauveur et du diable, les phénomènes psychiques, la franc-maçonnerie, les anciens cultes des mystères, le gnosticisme et la philosophie platonicienne. Les recherches de Blavatsky étaient approfondies mais déjà en 1928 paraissait mener à un cul-de-sac. La bibliothèque acquit ce livre peu après sa publication.

**Complexité** : Facile (20 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 5
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

## (CR) Le Gran Albert

En français, écrit par Albertus Magnus, quatorzième siècle. Copie à la main du travail de Magnus, qui le considérait comme le plus grand et le plus pur de tous les grimoires de sorcellerie. Ce volume massif est perclus de digressions et d'allégories, souvent rédigées dans les termes occultes les plus cryptiques qui soient. Un score minimal de 35% en Sciences occultes est requis pour y comprendre quelque chose. Le livre contient très peu de théorie magique, se concentrant à la place sur une longue liste de sortilèges et de recette de potions et de poisons. Des rites d'invocations de démons et de forces élémentaires variés sont décrits, tous impliquant l'utilisation de cercles protecteurs pour contrôler la créature appelée. Il est fait fréquemment mention de « ceux qui résident dans les profondeurs », les pâles serviteurs du Dieu Charnel. Ce volume faisait partie du legs des Dewart.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 3
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler le Malin (Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Appeler l'Enfant des Bois (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Appeler le Sans Visage (Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit), Appeler la Flamme Vivante (Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu), Appeler le Très Grand Démon (Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse), Appeler Ceux qui Résident dans les Profondeurs (Contacter une Goule), Arrêt cardiaque, Estropier/Soigner un Animal*, Commander à un corbeau, Commander à un hibou, Commander à un loup, Prédiction*, Détecter un Enchantement*, Festin de Vie*, Infliger/Guérir la Cécité*, Lier un Ennemi*, Malédiction/Bénédiction de la Récolte*, Mauvais Œil*

**Note** : six semaines d'études supplémentaires apportent la compétence *Goules* à 20+1D10%.

## (CR) (go) Der Hexenhammer

En allemand, traducteur inconnu, publié en 1906. « Le marteau des sorcières », comme son nom l'indique, est une traduction allemande du Malleus Maleficarium et traite donc du même sujet. La première section du livre prouve l'existence des sorcières suite à un long argumentaire philosophique, et poursuit en déclarant que quiconque nie leur existence est coupable d'hérésie. Les pouvoirs reconnus des sorcières et leurs sombres rites, incluant leurs affaires avec les démons et leurs obscènes pratiques sexuelles, y sont décrits en détails. La deuxième section explique comment les sorcières peuvent être reconnues, et comment leurs sortilèges maléfiques peuvent être annulés ou contrés. La dernière section s'attarde longuement sur la manière d'établir et de mener un procès légal pour sorcellerie. Cette copie faisait partie du legs des Akeley de 1924.

**Complexité** : Facile (20 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 3
**Métier (lois)** : 2
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

## Le Krypticon

*(Le livre des Noms Cachés)*

En Grec, écrit par Silander aux alentours du dixième siècle ap. J.-C. Ce livre fut pris comme butin au monastère du Christ Pantocrator de Constantinople durant la Quatrième Croisade. Ce manuscrit byzantin enluminé est un compendium de paraboles étranges et d'allégories religieuses. Les vies et les actes des saints orthodoxes oubliés sont racontées en détails, en sus d'un long et hétérodoxe commentaire sur les livres du Nouveau Testament. Comme le Manuscrit Voynich (également dans ce chapitre), le véritable contenu de ce livre est caché. Un chercheur avec 50% ou plus en Sciences occultes qui étudie l'ouvrage réalise, avec un test réussi sous Intuition, que le contenu du livre a été encrypté. Le décoder est néanmoins ardu. Un membre anonyme de la famille Pickman offrit cet ouvrage sans prix à l'université en 1850.

**Caractéristiques et bénéfices** : aucun, jusqu'à ce que le contenu véritable soit connu.

### Le Krypticon décodé

Un chercheur avec 20% ou plus en *Sciences formelles : cryptographie* et un score de 50% ou plus en Sciences occultes peut casser le code après six mois d'études et une réussite spéciale réussi sous Intuition. La vraie nature du travail de Silander est alors révélée : le moine hérétique cherchait à compiler une encyclopédie de démons, de dieux païens et d'esprits. Les natures de plusieurs des Grands Anciens et de leurs serviteurs terrestres sont étalées en détails. Des références précises sont faites aux ruines d'Irem en Arabie et à Shamballah (dans le Gobi ?). L'influence du Al-Azif d'Alhazred sur ce texte est immanquable.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 7
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poussière de Suleiman*, Signe des Anciens, Signe de Voor

## Légendes de Nouvelle Angleterre

En anglais, écrit par Eli Davenport, 1839. Ce volume rassemble nombre des légendes et contes populaires des tribus d'Amérindiens de Nouvelle Angleterre. Une étrange cité ancienne d'hommes blancs, détruite depuis des lustres, y est décrite. Cet endroit semble se trouver quelque part dans les terres sauvages du nord du Massachusetts. Particulièrement intéressante est cette série de contes récurrents à propos d'esprits mystérieux venus de la constellation de la Grande Ourse et qui vivent sous les collines du Vermont et du Maine, et dont la présence sur Terre précède celle de l'humanité. La bibliothèque a acquis cette copie peu après que le livre ait été publié.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 4
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

## Légendes de l'Égypte Ancienne

En anglais, écrit par Margaret Alice Murphy, 1913. Une étude de la mythologie de l'ancienne Égypte, ou du moins des portions pouvant s'appliquer à la Franc-Maçonnerie et à la théosophie moderne. Bien trop spéculatif pour être vue comme un travail archéologique authentique, ce livre abonde en légendes anciennes et en mystères.

**Complexité** : Facile (20 %)
**Durée** : Jours
**Occultisme** : 3
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

## (CR) Le livre d'Eibon dans les éditions suivantes :

### (CR) Liber Ivonis

*(Le Livre d'Eibon)*
Ln latin, transcription d'une version inconnue ou d'une des versions de Caius Phillippus Faber, environ dixième siècle ap. J.-C. et imprimé à Rome en 1662. La paternité de cet essai est attribué à Eibon, personnage mystérieux qui fut soi-disant le plus grand sorcier d'Hyperborée, l'un des royaumes perdus de l'ère hyperboréenne. Le grimoire d'Eibon contient des informations sur la religion et le mysticisme hyperboréens, incluant des interrogations sur les dieux Abhoth, Atlach-Nacha, Cthulhu, Rlim Shaikorth (le Vers des Glaces), Ubbo-Sathla et Tsathoggua le dieu crapaud. Diverses autres créatures inférieures sont également détaillées comme les larves amorphes de Tsathoggua, les Voormis hirsutes et l'ancien peuple serpent. De longues sections décrivent rites, sorciers et procédures, dont de nombreux signes et sceaux ainsi que le moyen pour un sorcier de se déplacer entre les dimensions. Cette copie était autrefois la propriété d'Alijah Billington, détenteur des bois de Billington et tristement célèbre sorcier d'Arkham. Le livre échoua à l'université via le legs des Dewart.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 13
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Rlim Shaikorth*, Atrophie d'un membre, Contacter une Divinité/Kthulhut (Cthulhu), Contacter une Divinité/Yok-Zothoth (Yog-Sothoth)*, Contacter une Divinité/Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter une Larve Amorphe, Création de Portail, Créer la Barrière de Naach-Tith*, Enchanter un Braséro, Enchanter un Couteau*, Invulnérabilité*, Invoquer la Brume de Releh*, Lévitation*, Roue de Brume d'Eibon*, Signe de Voor, Tracer le Signe de Koth*

### (CR) Fragment du Liber Ivonis

*(Le Livre d'Eibon)*
En latin, auteur inconnu, environ 250 ap. J.-C. Ce manuscrit est un des premiers travaux qui ont probablement formé la base de la traduction médiévale de Faber (voir ci-dessus). Il reste moins d'un tiers du texte complet, et de nombreuses pages sont déchirées, tâchées ou abîmées autrement. Les quelques portions restantes, néanmoins, sont bien plus claires que les sections leur correspondant dans le Faber. Ce fragment était autrefois la propriété de Noah « Le Sorcier » Whateley de Dunwich. Il fut transmis à Wilbur Whateley en 1924 et finalement cédé à l'université Miskatonic via le legs Whateley.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 4
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter une Divinité/ Zhothaqquah (Tsathoggua), Signe de Voor.



### (CR) Fragment du Liber Ivonis

*(Le Livre d'Eibon)*
En latin, auteur inconnu, environ deuxième siècle ap. J.-C. Long manuscrit très endommagé, les illustrations et les commentaires l'identifient comme étant la production de chercheurs irlandais du deuxième siècle. L'introduction l'établit en tant que traduction, l'original étant écrit dans la langue d'une « contrée occidentale engloutie ». La majorité du contenu diffère largement du fragment détaillé ci-dessus, et indique un matériau source totalement différent du Faber. Hélas pour les chercheurs, moins de la moitié du manuscrit est encore lisible. Le livre parvint à la bibliothèque via le legs Tuttle de 1928.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 6
**SAN** : 1
**Sortilèges** : *Appeler/Congédier Azathoth*, Contacter une Divinité/Zhothaqquah (Tsathoggua), *Création de Portail, Enchanter un Braséro, Enchanter un Couteau**, Invulnérabilité*, Roue de Brume d'Eibon*, *Signe de Voor.*

### (CR) Ye Booke of Eibon

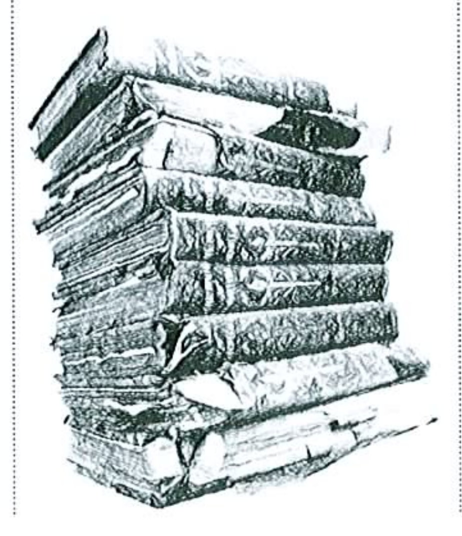
En anglais, traduit du latin au quinzième siècle par un inconnu. Traduction erronée et incomplète du Liber Ivonis latin, ce manuscrit est l'une des onze copies connues et fut offert à l'université via le legs des Orne.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 11
**SAN** : 1
**Sortilèges** : *Contacter une Divinité/ Tsathoggua*, Contacter une Larve Amorphe de Tsathoggua, Enjoindre au Signe de Koth (Tracer leSigne de Koth*), *Invulnérabilité*, Roue de Brume d'Eibon*, Signe de Voor.*

❧ • ❧

## (CR) (go) Liber Investigationis

*(De Investigation Perfectionis Metallarum)*
En latin, par Geber alias Abu Mussah Jabir ibn Hayyam al-Sofi. Précis pour le moins confus d'alchimie et de mysticisme islamique, ce travail est presque incompréhensible pour qui n'a pas au moins 30% en Sciences occultes. Appartenait au premier legs des Pickman.



**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 1
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

❧ • ❧

## (go) Le livre de la Loi

En anglais, par Aleister Crowley, 1904. Un des nombreux livres de Crowley, celui-ci introduit ses théories sur la magie, lesquelles rompent radicalement avec les sages techniques des Théosophistes et de l'Aube Dorée. Le mysticisme de Crowley consiste en une reprise de l'hermétisme médiéval classique additionné d'une forte dose de kabbalisme. Le livre fut offert à la bibliothèque via le legs des Akeley.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Jours
**Occultisme** : 6
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

❧ • ❧

## (CR) Le livre noir du Crâne

Traduction en latin du manuscrit grec original, auteur et date inconnus. Cet ouvrage dense et obscur contient les prétendues mémoires d'un certain J'cak Iggurtian, étudiant et occultiste de l'ancienne terre perdue de Quy. Le livre décrit les expérimentations magiques de l'auteur, et avertit le lecteur des dangers qu'impliquent les affaires avec les Grands Anciens. Le livre raconte aussi le voyage d'Iggurtain vers la terre de Cakatomia et les sept cités d'or, enfermées sous la terre par les Dieux Anciens. Les rites d'adoration de Nyarlathotep, Othuyeg, Quyagen, Yig, et de Zathog le Noir sont décrits, comme le sont les diaboliques plans des Zarrians. Ce livre fut donné à l'université via le second legs des Pickman.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Mois
**Mythe** : 6
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter une Divinité/Othuyeg*, Invoquer/Contrôler un Rejeton d'Othuyeg*

❧ • ❧

## Un livre des morts Égyptien

En anglais, par E. Wallis Budge, 1895. Traduction de plusieurs prières et textes égyptiens traitant de la momification des morts et des voyages qui attendent le dis-

paru dans l'après-vie. Traduction bien trop spéculative pour les chercheurs les plus réputés, ce livre s'aventure profondément dans la magie rituelle égyptienne. Des avancées ultérieures dans la traduction de l'égyptien rendront les conclusions de Budge pour le moins douteuses.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 3
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

## (go) La magie sacrée ou le livre d'AbraMelin le sage

En hébreux, écrit par Lamech le Jeune, 1458 ap. J.-C. ; traduit en anglais par A.E. Waite en 1900. Ce livre contient le testament d'Abraham de Wurtzburg, un kabbaliste de la Renaissance qui voyagea autour du monde méditerranéen au début du quinzième siècle. Abraham étudia avec tous les mages et kabbalistes qu'il put trouver, mais il les accusa tous de charlatanisme ou d'adhérer à des philosophies erronées. Finalement, il trouva Abramelin le Mage dans un petit village sur les berges du Nil ; le reste du livre détaille la philosophie magique et les techniques d'Abramelin, lesquelles mêlent théurgie helléniste classique et ancien kabbalisme hébreux. Sont décrits en détails des rites d'invocation et de commandement des esprits, de clairvoyance, de protection contre la magie maléfique et de bien d'autres choses. La bibliothèque Orne acquit ce livre peu après sa publication.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 8
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

## (CR) Magie Véritable

En anglais, écrit par Theophilius Wenn, pas de date (dix-septième siècle). Longtemps connu seulement grâce aux rumeurs, on reconnaît à l'original une seule copie. Le nom de l'auteur est estimé n'être qu'un pseudonyme. Une nouvelle édition fut imprimée en 1872 par Oakley Press – la copie de l'université est un petit volume en piteux état. Précis des arts sombres, cet ouvrage contient quantité de références aux démons, vampires, possessions, enchantements, sorcellerie, rites d'holocaustes et aux sacrifices humains. Il établit plusieurs distinctions subtiles entre les magies noire, blanche et grise. La fin du livre comprend sept incantations ; trois sont décrites comme étant des sortilèges de protection, tandis que les trois autres sont à utiliser contre des ennemis. Le dernier sortilège, qui comporte un sacrifice de sang sur un autel dédié aux Grands Anciens, invoque un démon hideux qui, si le pacte est correctement établi, apportera de grandes richesses au lanceur. Ce livre fut offert par Watson Akeley en 1924.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 6
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler l'Unique (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Appeler l'Esprit de l'Air (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Appeler Celui qui est Ailé (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Confondre l'Ennemi (Roue de Brume d'Eibon*), Parler au Noir Démon (Appeler/Congédier Nyogtha), Poudre d'Ibn Ghazi, Poussière de Suleiman*

## (CR) Magnalia Christi Americana

En anglais, écrit par Cotton Mather en 1702. Vu par beaucoup comme une apologie pour la part qu'il a jouée dans les procès aux sorcières de Salem, ce travail pesant et tortueux était selon Mather supposé servir d'histoire de la chrétienté en Nouvelle Angleterre. Il y dépeint les événements du Massachusetts comme une bataille entre le bien et le mal, entre Dieu et le diable. Satan attaquait le peuple pieux du Massachusetts, prétend Mather, pour se venger de ce qu'ils avaient bâti une sainte colonie dans ce qui était avant le royaume du malin. Le manque de morale des puritains des derniers jours ouvrirent le passage au démon, et à travers les actes de viles sorcières ce dernier chercha à détruire la colonie à jamais. Une section offre une longue énumération de sorciers et sorcières et des vils démons qu'ils lâchèrent sur le monde. On peut noter parmi ces listes les descriptions de « bêtes sans nom lâchées par le sorcier d'une maison sans nom » (la Maison Innommable d'Arkham, bien que Mather ne révèle jamais le nom de la ville), et des actes maléfiques de Richard Billington. Mather passe rapidement sur les procès aux sorcières de Salem, admettant que les choses étaient allées trop loin et que l'hystérie qui avait atteint des coloniaux habituellement paisibles était une tragédie encore plus terrible. Foi, vigilance et prières sont les seules armes contre le mal. Ward Phillips l'ancien offrit ce livre à la bibliothèque de l'institut d'Arkham en 1705.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 1
**Occultisme** : 3
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

## (go) The Magus

En anglais, par Francis Barrett, 1801. Le travail qui entraîna la remise au goût du jour du mysticisme et de l'occulte au dix-neuvième siècle. L'œuvre de Barrett sert d'introduction aux pratiques occultes et magiques. Étant surtout une refonte moderne des trois livres de sagesse occulte d'Agrippa, le travail recouvre des sujets comme l'astrologie, la démonologie et l'alchimie. Les amateurs éclairés trouvent l'ensemble du traité de Barrett trop dilué pour des études sérieuses. Le livre fut donné via le premier legs des Pickman.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 3
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

## (CR) Malleus Maleficarum

En latin, écrit par Jacob Sprenger et Heinrich Kramentrans, 1486. Le révérend Ward Phillips acquit ce volume durant ses fonctions comme bibliothécaire de l'université en 1809. Armitage destina aussitôt ce livre à la section interdite, et fut inquiet de découvrir sa disparition des étagères. Sa situation actuelle est inconnue.

## (CR) Les Manuscrits Pnakotiques

En anglais, auteur et traducteur inconnus ; traduit d'un papyrus grec aux alentours du quinzième siècle. Cet ouvrage déstabilisant décrit une race d'être anciens ayant précédé la vie sur cette planète, lesquels auraient créé toutes les autres créatures terrestres par humour ou par erreur. Une description de l'immense et terrifiant continent de Reall-Yeaa est également incluse. Le livre relate ensuite les mythes épiques des civilisations perdues hyperboréennes d'Hyperborée et de l'Atlantide, comme la chute de Zobna et les voyages du prophète Sansu. D'autres sections décrivent les natures de Chaugnar Faugn et de Yibb-Tstll, ainsi que la civilisation de la Grande Race de Yith. Les rites de Rhan-Tegoth sont reportés, ainsi que la localisation de Xiurhn. Une section donne également une description fragmentaire de la vie sur Jupiter. Ce livre appartenait autrefois à Noah « Le Sorcier » Whateley, et faisait partie du legs des Whateley.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 10
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter Celui Qui a des Ailes (Chose Très Ancienne), Tracer les Angles d'Yrr et de Ynghrr (Création de Portail).

### (CR) Les Manuscrits Pnakotiques

*(fragment)*

En grec, source inconnue, traducteur et date inconnus. Parmi les plus fragiles documents en possession de l'université, cet ouvrage consiste en deux douzaines de fragments de parchemins, la plupart étant consacrés à la traduction d'un texte formé par des points (très similaires aux marques sur les *Fragments de Celaeno*) en grec. Le reste du document décrit une ancienne race de créatures très anciennes qui se seraient alliées à Ubbo-Sathla pour générer la vie terrestre, avant de mener une âpre guerre contre des forces maléfiques inconnues. Ces fragments furent donnés à la bibliothèque via le legs des Tuttle.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 6
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter Celui Qui a des Ailes (Chose Très Ancienne)

**Note** : qui possède Grec à 40% ou plus et consacre deux mois supplémentaires à l'étude des fragments avant de réussir une réussite spéciale sous Intuition gagne le langage Code des Choses Très Anciennes à 20+1D10%

### (CR) Le manuscrit Voynich

Langue inconnue, auteur inconnu, écrit vers 1500 ap. J.-C. Nommé d'après son vendeur-découvreur, ce manuscrit est écrit dans un langage codé qui continue de défier toute traduction. Le contenu de cet ouvrage de 116 pages est un mystère complet, comme l'est l'identité de son auteur (bien que de nombreux chercheurs pensent qu'il s'agisse de l'œuvre de Francis Bacon). Les illustrations cryptiques d'étranges créatures et les diagrammes pleins de tubes et de cylindres ne font que renforcer le mystère. L'original fut donné à l'université de Yale après sa découverte en 1925, et fut laborieusement copié dans une édition fac-similé. Le Dr Armitage acquit une copie de ce tirage limité. Voir ci-contre pour les notes sur la traduction.

### (CR) Memorable Providences Relating To Witchcraft And Possessions

En anglais, écrit par Cotton Mather, 1689. Ce long tract sert d'avertissement de Mather envers le peuple de Nouvelle Angleterre, comme quoi le diable les attend à chaque tournant pour les tenter vers la damnation. Il ne cesse de se lamenter de la dégradation de la foi des coloniaux, et critique continuellement l'incessante laïcisation de la société coloniale.

### Déchiffrer le Manuscrit Voynich

L'étonnant langage secret du *Manuscrit Voynich* a jusqu'ici défié toute traduction : pour casser le code, un chercheur doit passer 25-INT mois à étudier le tome, puis son joueur doit effectuer une réussite spéciale sous Sciences formelles : cryptographie pour révéler que le texte est écrit alternativement en mots grecs et latin, le tout camouflé par un ancien code occulte arabe. Une fois le code cassé, le texte se dévoile comme étant le résumé partiel du troisième livre du Necronomicon, touchant spécifiquement à l'histoire du continent perdu de Mu et à l'ascendance des spectraux Lloigor. Il raconte la longue histoire de cette race, et de nombreux liens sont établis entre les entités spectrales et les légendes sur les dragons.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 6
**Sciences humaines (histoire)** : 4
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Parler avec le Dragon (Contacter un Lloigor*)

Il se lance alors dans une longue description des damnations que le démon a prévues pour les puritains, et des soldats qu'il utilise dans sa bataille contre le Bien : les sorcières. Les pouvoirs magiques et les pratiques infernales des magiciennes sont décrits en détails choquants. Bien que Mather destinait probablement cet ouvrage à seulement servir de critique de la société changeante autour de lui, ce pamphlet a avivé les flammes de l'hystérie anti-sorcières galopante, laquelle exploserait à Salem peu après. Cet copie appartenait à l'origine à Ward Phillips l'Ancien, et constituait un des piliers de l'ancienne bibliothèque de l'institut d'Arkham.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 2
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

### More Wonders Of The Invisible World

En anglais, par Robert Calef, écrit en 1700. Répondant au *Wonders of the Invisible World* de Mather, Calef étudie la sorcellerie et l'hystérie anti-sorcières dans les colonies originelles. Les excès de la Cour de Salem sont rapportés brutalement, et quantités d'éléments présentés prouvent que beaucoup de celles qui furent mises à mort étaient entièrement innocentes. Il met également dans la balance les gains d'argent et de propriétés substantiels que gagnèrent les accusateurs. La critique de Calef envers Mather est particulièrement acerbe. Le livre peut seulement être publié en Angleterre, aucune maison d'édition de Nouvelle Angleterre ne pouvant accepter le manuscrit. La copie de la bibliothèque est une édition plus tardive, imprimée en 1866. Le Dr Armitage l'a acquise en 1920.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 1
**Sciences humaines (histoire)** : 1
**Sciences humaines (religion)** :1
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

### Les Mythes Bibliques et leurs parallèles dans les autres religions

En anglais, écrit par T.W. Doane, 1882. Un ouvrage pointu pour les études en religion comparée. Ceux étudiant le Mythe seront certainement attirés par les divers entités démoniaques décrites, ainsi que par les descriptions variées d'une apocalypse à venir.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 3
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

### Myhtologie Polynésienne

*(avec une note sur le cycle des légendes de Cthulhu)*

En anglais, écrit par Harold Hadley Copeland, 1906. Second livre du professeur Copeland, il s'agit là d'un texte anthropologique traitant en premier lieu du folklore de Polynésie et de Micronésie. Les références aux légendes du peuple marin que l'on nomme Profonds, à l'esprit maléfique Père Dagon et à un continent disparu distinguent ce travail des études plus conventionnelles sur la région. Miskatonic acquit ce livre peu après sa publication.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 3
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

### (CR) Le Necronomicon dans les éditions suivantes :

### (CR) Le Necronomicon

En latin, écrit par Olaus Wormius, 1228 ap. J.-C. Une des quatre copies connues

de l'édition espagnole du dix-septième siècle à avoir survécu. La traduction de l'original grec par Wormius n'a pas les schémas stellaires et les données astrologiques associées à la version précédente, mais cela ne réduit que de peu sa valeur en tant qu'ultime dépositaire du savoir du Mythe. L'œuvre touche à tous les aspects du Mythe de Cthulhu, et il est virtuellement possible de trouver n'importe quel sortilège à l'intérieur. Ce tome appartenait au legs original de Jeremiah Orne, et est certainement le livre le plus célèbre de la bibliothèque de Miskatonic.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 16
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter une Goule, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Domination*, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Poudre d'Ibn Ghazi, Poussière de Suleiman*, Résurrection, Signe des Anciens, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth

## (CR) Ye Necronomicon

En anglais, traduit par le Dr John Dee, 1586, pendant son tour de l'Europe avec Edward Kelly. On le pense traduit d'une copie grecque que le Dr Dee aurait lue à Prague ou en Transylvanie. Le Necronomicon du Dr Dee a été largement expurgé et une grande partie du matériau s'est vue largement réaménagé et réinterprété par le traducteur. Comme le Necronomicon latin, le traitement du Mythe par l'ouvrage est quasiment universel. Néanmoins, les références cryptiques et les interprétations contradictoires abondent. Ce manuscrit faisait partie du legs des Whateley.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 15
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler Le Seigneur de la Fosse (Appeler/Congédier Nyogtha), Commander l'Ange Dilyah (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Appeler l'Ange Yazrael (Appeler/Congédier Yog-Sothoth), Consulter le Sombre Serviteur (Contacter une Goule), Consulter le Très Ancien (Contacter une Chose Très Ancienne), Consulter l'Esprit de la Terre (Contacter une Divinité/Nyarlathotep), Domination*, Poussière de Suleiman*, Signe des Anciens, Poudre d'Ibn Ghazi, Signe de Voor

## (CR) Al-Azif : Ye Booke Of Ye Arab

En anglais, auteur inconnu, vers 1570. Ce manuscrit, écrit en un anglais provincial approximatif et relié en peau humaine, consiste en une traduction partielle du Necronomicon additionnée des commentaires anonymes de l'auteur. Cette version est grandement abrégée et longue de seulement trois-cent pages. La liste complète des sortilèges de la version latine est présente, bien que nombre d'entre eux soient largement abrégés et potentiellement erronés. Ce texte pourrait être l'œuvre de Richard Billington. Il présente de fréquentes annotations de la main d'Alijah Billington. Cet ouvrage faisait partie du legs des Dewart.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 8
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler/Congédier Azathoth, *Appeler/Congédier Cthugha*, Appeler/Congédier Hastur, *Appeler/Congédier Nyogtha*, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, *Appeler/Congédier Yog-Sothoth*, *Contacter une Chose Très Ancienne*, Contacter une Goule, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, *Contacter un Habitant des Sables*, Domination*, *Flétrissement*, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, *Poudre d'Ibn Ghazi*, Poussière de Suleiman*, *Résurrection*, Signe des Anciens, Signe de Voor, *Terrible Malédiction d'Azathoth*

## (CR) Nécrolâtrie

En allemand, écrit par Ivor Gorstadt, 1702. Ce livre relate les vies de mages et de chercheurs de l'inconnu, et le prix que ces sorciers ont payé pour leur connaissance des Choses du Dehors. De nombreuses lignes sont consacrées aux vies de Alhazred et Ludwig Prinn et sont accompagnées de citations exhaustives de leurs travaux. Les vies de John Dee et de Simon Magus sont également décrites, tout comme le destin atroce du kabbaliste Joseph Della Rayna. Les vies des mythiques sorciers Eibon, Yakthoob et Zanthu sont aussi évoquées. L'auteur voit clairement ces biographies comme des avertissements à l'attention de ceux tentés par les savoirs interdits, et il conclut en rappelant qu'il est bon d'ignorer certains secrets. Ce livre faisait partie du legs des Hoag.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 12
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Crux Ansata de Prinn, Poudre d'Ibn Ghazi, Signe de Voor

## (CR) Le parchemin ShrewSbury

Langue, auteur et date inconnus. Trouvé par le Dr Laban Shrewsbury durant des fouilles en Islande en 1899, ce mystérieux parchemin est fait de la peau d'un animal inconnu, et est sensé être âgé d'au moins trois-cent ans. Aucune traduction n'a été tentée jusqu'ici. Le parchemin paraît extrêmement vieux, et pourtant son cuir est resté souple. Un test de *Sciences de la vie : zoologie* ne permet pas d'identifier l'animal, seulement son appartenance aux mammifères. Les glyphes sur le parchemin ont été écrite à l'aide d'une encre rouge profond qui résiste aux dissolvants, même à l'acide des restaurateurs. Le Dr Shrewsbury en fit don à la bibliothèque Orne en 1909.

### Le Parchemin Shrewsbury décodé

Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permet à un investigateur de reconnaître le mystérieux langage comme étant du Tsath-Yo hyperboréen. Un second test réussi identifie le cuir comme celui d'un Gnoph-Keh. Chacune de ces révélations entraîne un test de Santé Mentale (perte de SAN 0/1). Pour déchiffrer le parchemin, un traducteur doit combiner ses tests de *Bibliothèque* avec la compétence *Tsath-Yo hyperboréen*. Le parchemin contient le texte suivant :

### « Dernier testament de Zaccosh Utahn de la septième colonie de Kranoria »

Ceci est le dernier avertissement à jamais venir de notre vallée maudite jusqu'à la terre par delà la mer. Écoutez attentivement, car moi seul ait survécu. Par manque de sagesse, notre colonie réveilla le pouvoir des Grands Anciens dans les dédales de cavernes que nous découvrîmes sous le sol de notre vallée ; nous fûmes assez fous pour utiliser ce pouvoir. De nous tous, Att'k Uthuul, plus grand de nos scientifiques, crut qu'il pouvait contrôler ce pouvoir, mais il avait tort. Que brillait la vallée choisie par la septième colonie dans les terres du couchant ! Uthuul dort encore en ces lieux, dans la double étreinte de ses machines et des Grands Anciens. Je pourrais en dire d'avantage si ma force ne m'avait pas quitté. Mes jours sont finis. Dans la mort j'investirai mon esprit dans cette peau afin qu'elle passe les âges et demeure, pour être peut-être trouvée un jour et préserve ainsi d'autres hommes de notre sort ».

Le parchemin fait référence à la fin de la colonie hyperboréenne de Kranoria, au dessus de laquelle se trouve aujourd'hui Dunwich. Les gardiens devraient se référer à *Retour à Dunwich* et au scénario « *Le bois sombre* » (publié dans *Aventures dans la Région d'Arkham*) pour plus de détails.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 3
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

### Le Peuple du Monolithe

En anglais, écrit par Justin Geoffrey, 1926. Une collection de poèmes excentriques par le texan Justin Geoffrey. Avant sa folie et son suicide, Geoffrey était un ami de longue date d'Edward Derby. En 1922, il voyagea jusqu'à un obscur endroit de Hongrie connu sous le nom de Xuthltan, et commença peu après sa décente vers la folie. Le poème titre de la collection est dit par certains être basé sur les expériences du poète à l'étranger. Les autres titres incluent « Noirs Désirs », « Hors du Vieux Monde », « La Bête des Étoiles », « Le Miroir de Nitocris », « Déchirer le Voile » et « Se Dressant dans les Ténèbres ». L'université acquit cette copie peu après la publication du livre.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Jours
**Mythe** : 3
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

ꕥ

### (CR) Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre

En anglais, écrit par le révérend Ward Phillips d'Arkham, 1788. Quand le professeur Armitage commença à assembler la Collection réglementée en septembre 1928, ce livre avait déjà disparu des étagères. Sa situation est encore inconnue. Nul ne sait que la copie a été volée par son auteur en 1811, quand Phillips détruisit tous les exemplaires du livres qu'il pût trouver avant de fuir la Nouvelle Angleterre. Personne n'a remarqué son absence dans les 117 années qui ont suivi.

ꕥ

### Les Prophéties de Nostradamus

En français, par Michel de Nostredame, édition publiée en 1871. Compilation des vers mystérieux se prétendant prophéties d'événements futurs allant jusqu'à l'an 3797. Interpréter ces prédictions n'est pas chose aisée, cependant.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 1
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

ꕥ

### Le rapport sur la ferme Gardner

En anglais, écrit par une commission en 1882. Cet aride papier scientifique décrit l'étrange météorite qui échoua près d'Arkham en 1882. La majorité du texte est consacrée à une tentative d'analyse du bolide, lequel n'était composé d'aucun élément identifiable. Les étranges spectres émis par le météore sont également inclus, ainsi que plusieurs photographies étrangement floutées de l'objet lui-même. Un addendum au rapport décrit d'étranges événements ultérieurs ayant eu lieu à la ferme des Gardner, en particulier les bizarres mutations de la flore et de la faune locales. Un appendice décrit un examen superficiel de la Lande désolée.

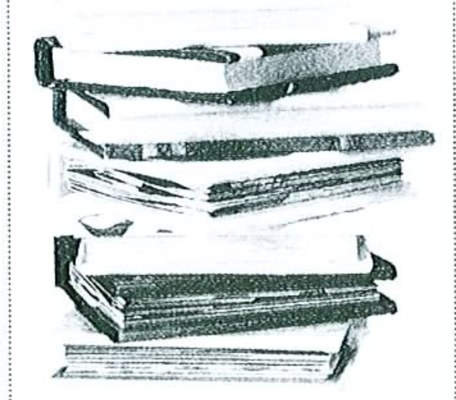
**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 2
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

ꕥ

### Les Révélations de Glaaki

En anglais, auteur inconnu, publié en 1865. Ce travail en neuf volumes, chacun étant écrit anonymement par un auteur différent, contient le corpus de la sagesse apportée par le dieu Glaaki à ses suivants dévoués. Le culte de Glaaki serait centré dans la vallée de la rivière Severn, au sud-ouest de l'Angleterre. L'ouvrage est une étude du folklore et de la religion obscurs, dégénérés, de cette région. Des rumeurs abondent à propos de versions de onze voire douze volumes, circulant secrètement sous forme manuscrite. La copie de l'université fut obtenue via le legs des Tuttle. Il s'agit, hélas, d'une version incomplète ne comportant que quatre des neufs volumes.
Contenu :

- **Volume I** : Glaaki, l'Habitant du Lac, et le culte de sorcières qui le vénèrent.
  **Sortilège** : Contacter une Divinité Glaaki*
- **Volume II** : les serviteurs de Glaaki et la malédiction du Vert Flétrissement.
  **Sortilège** : Hymne de Nyhargo (Requiem*)
- **Volume IV** : Eihort, le Dieu du Labyrinthe, et ses hideuses Larves.
  **Sortilège** : Contacter une Divinité Eihort*, Extraire une Larve d'Eihort (Invoquer/Contrôler une Larve d'Eihort*)



- **Volume VI** : Shub-Niggurath et le culte dédié à la déesse dans le village de Goatswood où est gardé le Cristal lunaire.
  **Sortilège** : Appeler/Congédier Shub-Niggurath

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 7
**SAN** : 1
**Sortilèges** : comme noté ci-dessus, par volume

ꕥ

### Les révélations de Hali

En anglais, écrit par E.S. Bayrolles, 1913. Ce fin ouvrage prétend être la traduction du testament cryptique du prophète Hali, un célèbre médium selon l'interprétation de E.S. Bayrolles. Ce dernier déclare dans son introduction avoir été capable d'effectuer cette traduction grâce à l'écriture automatique, en se faisant le vaisseau de l'esprit d'Hosieb Alar Robardin, un habitant de l'ancienne Carcosa. Le livre contient trente-sept cantiques, étranges poèmes hantant le lecteur et connus pour affecter profondément les émotions. Hali écrit sur le lac qui porte son nom, sur la terrifiante cité de Carcosa et sur la nature fuyante de la vérité. Publié par Golden Goblin Press. Watson Akeley du Maine donna cette copie à la bibliothèque de l'université en 1924.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 4
**SAN** : 1
**Sortilèges** : l'ouvrage tout entier contient une insidieuse version du sortilège Contacter une Divinité Hastur se lançant de lui-même sur le lecteur au fur et à mesure que le livre se dévoile. Une fois le livre lu, le joueur du chercheur doit effectuer un test sous Volonté sous peine de tomber sous le pouvoir du sortilège. Au fil des semaines et des mois, les victimes sont submergées par des sentiments de remords et de désespoir. Le sortilège progressant, elles se voient hantées par des rêves sur Carcosa et ses habitants maudits. Les victimes perdent 1D2 points de SAN chaque mois. Lorsque ces pertes mensuelles dépassent le double de leur score de POU, elles sont affligées de manies suicidaires pour une durée indéterminée.

ꕥ

### Résultats de surveillance des sols, village de Dunwich

En anglais, écrit par une commission en 1902. Il s'agit du rapport du département de géologie à propos d'une surveillance menée dans et autour du village de Dunwich, Massachusetts. Les géologues espéraient découvrir la source des étranges grondements sous-terrains régulièrement rapportés dans la région mais n'ont finalement que des spéculations à offrir. Plusieurs des montagnes aux formes étranges près de Dunwich sont décrites et cartographiées avec force détails, une fois encore sans pouvoir apporter d'explications. Il y est égale-

ment fait référence à une vaste série de cavernes minant l'ensemble de la région.

**Note** : l'étude n'apporte aucun pourcentage en Mythe de Cthulhu. Une seule réussite suffit à en comprendre le contenu.
**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Sortilèges** : aucun

ꕥ

## Le Sermon de Dunwich

En anglais, par le révérend Abijah Hoadley, 1747. Une transcription du sermon original de Hoadley qui conspue les habitants de Dunwich et se lamente sur la longue histoire du village en matière d'hérésie et de sorcellerie. Le révérend déclare aussi que les grondements fréquents agitant le sol près de la ville sont l'œuvre du malin. Hoadley disparut peu après avoir prononcé son sermon. Ce dernier faisait partie d'une grande collection de travaux liturgiques locaux et a été offert à l'université par le révérend Ward Phillips en 1815.

**Complexité** : Facile (20 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 1
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

ꕥ

## (go) La Tablette d'Émeraude

En italien, auteur et traducteur inconnus, 1857. Traduction italienne d'un texte alchimique de 200 ap. J.-C., ce livre a depuis servi comme œuvre de référence. Sa majeure partie traite de la relation entre le macrocosme et le microcosme, exaltant la maxime « ce qui est en haut est comme ce qui est en bas ». Des lecteurs intuitifs (ou initiés) pourraient réaliser que les pratiques alchimiques décrites à l'intérieur sont allégoriques : le but des rituels n'est pas de transformer le plomb ou la matière en or, mais plutôt de purifier l'âme corrompue de l'alchimiste et de le rapprocher du divin. Ce livre fut donné à la bibliothèque via le second legs des Pickman.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Occultisme** : 3
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

ꕥ

## (CR) Les tablettes de Zanthu, une traduction conjecturale

En anglais, écrit par Harold Hadley Copeland, 1916. Un fin volume prétendant être une traduction de hiéroglyphes gravés sur une série de tablettes de jade noir que l'auteur trouva dans une ancienne tombe en Indochine. Copeland clame que les inscriptions étaient écrites en Nacaal Hiératique, la langue du continent perdu de Mu. Les tablettes en elles-mêmes constituent une histoire partielle de l'ancienne Mu écrite par le sorcier Zanthu. Le culte Muvien de Shub-Niggurath et de Cthulhu y est décrit, comme le sont les rites envers Nug et Yeb, Zoth-Ommog, Yig, Ythogtha, Père Dagon et Mère Hydra. Le texte détaille également les serviteurs insubstantiels des dieux muviens, les Lloigor et les Yuggya. L'auteur envoya cette copie par voie postale en 1916 au Dr Laban Shrewsbury, collègue et ami de longue date. Shrewsbury avait déjà disparu, néanmoins, et la bibliothèque prit donc possession du livre.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 3
**Sciences humaines (anthropologie)** : 1
**SAN** : 2
**Sortilèges** : aucun

ꕥ

## Les Tessons d'Eltdown

En anglais, écrit par le révérend Arthur Brooke Winters-Hall en 1912. Traduction d'inscriptions cryptiques trouvées sur de mystérieux éclats d'argile déterrés dans une strate pré-carbonifère au sud de l'Angleterre. Winters-Hall prétend que les étranges poinçons sur les éclats sont effectivement un langage, et les relie aux marques des *Fragments Pnakotiques*. La traduction de Winters-Hall raconte l'histoire d'une race hideuse d'êtres proches des vers, les Yekubiens, lesquels tentèrent d'envahir la Terre sur des « ponts d'éther » à une époque ancienne où notre planète était dominée par une race d'êtres bienveillants en forme de cônes. La traduction décrit la culture de la Grande Race attaquée en détails, et explique comment ils finirent par vaincre les Yekubiens. Laban Shrewsbury fit l'acquisition de cette copie peu après sa publication en 1912, et l'offrit à la bibliothèque en 1913.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 11
**SAN** : 1
**Sortilèges** : L'Appel Par Delà le Vide du Temps (une version obscure, difficile à maîtriser de Contacter un Yithien*).

ꕥ

## Le texte de R'Lyeh

Langue, auteur et date inconnus. Cet ancien volume massif est le tome le plus odieux que possède l'université. Relié en peau humaine, ses pages friables (d'une provenance toute aussi douteuse) exhalent une odeur de putréfaction et de corruption. On raconte qu'Amos Tuttle aurait acquis ce volume pour un prix immense auprès d'un groupe inconnu au cœur le plus sombre de l'Asie Centrale. Le texte utilise l'alphabet romain pour la sonorité et la forme des lettres, mais le langage demeure totalement inconnu. D'intéressantes notes de marge de la main de Tuttle semblent indiquer que ce dernier était capable d'en effectuer une traduction au moins partielle. Ce livre fut donné à la bibliothèque via le legs des Tuttle. Ce livre porte une puissante malédiction, apposée sur le livre par le lama des Tcho-Tcho en personne. Quiconque touche le livre doit effectuer un test sous Volonté. Si une réussite spéciale est obtenue, la victime devient peu à peu obsédée par l'idée de traduire le livre. Dès qu'elle commence à en lire les pages, elle est sujette à des rêves sur Leng, sur les Anciens Phares et sur le Hiérophante Masqué. Ces rêves induisent une perte de SAN de 1/1D6 par jour, et ne peuvent pas être évités. Sans intervention magique, la descente dans la folie du lecteur est assurée. Voir l'encadré ci-dessus pour l'ouvrage traduit.

## Le Texte de R'lyeh traduit

**Le Manuscrit des Hoskin**

Un test réussi en *Mythe de Cthulhu* permet à un chercheur de deviner que le texte est écrit dans le langage préhumain R'lyehien, bien qu'utilisant les lettres anglaises. Un lecteur avec des compétences en *R'lyehien* ou en *Glyphes R'lyehiennes* (ou possédant une clé de décodage comme celle dans les papiers de Tuttle) peut tenter une traduction. Le texte est une description du Grand Cthulhu, de ses larves stellaires et de ses « fils » Zoth-Ommog et Ghatanothoa, de l'arrivée de Cthulhu sur terre, de sa demeure sur R'lyeh, de sa « mort » et de son long emprisonnement, et de son inévitable retour. Mu et R'lyeh sont décrits en détails, ainsi que les serviteurs de Cthulhu et ses larves : les Profonds, Père Dagon, Mère Hydra, et les Yuggs que mène Ubb. Les litanies et les chants reproduits constituent les bases de plusieurs des formules du Necronomicon, cet ouvrage constituant la colonne vertébrale du culte de Cthulhu. Au cours de l'automne et du printemps 1928-29, l'assistant bibliothécaire Bryant Hoskins effectuera une traduction complète de ce livre, peu avant son admission à l'asile d'Arkham. Après l'avoir pris subrepticement sur les lieux même de l'effondrement d'Hoskins, Armitage ajoutera aussitôt le manuscrit à la Collection réglementée.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 15
**Occultisme** : 7
**SAN** : 2
**Sortilèges** : Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter un Profond, Contacter une Divinité/Dagon*, Contacter une Divinité/Hydra*, Étreinte de Cthulhu*, Lame de Fond*, Malédiction de la Pierre

### (CR) (go) Thesaurus Chemicus

En latin, par Roger Bacon, 1271. Ancien manuel médical, ce volume contient une étude exhaustive de l'alchimie. Faisait partie du legs des Orne.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Mois
**Occultisme** : 1
**SAN** : 0
**Sortilèges** : aucun

### (CR) Le tome Noir d'Alsophocus

Latin, traduction d'un manuscrit inconnu, auteur et date inconnus. Ce livre est le grimoire d'Alsophocus, philosophe et sorcier du royaume pré-humain d'Ergonill. Il décrit nombre de royaumes perdus et de dimensions autres, et examine les runes de lien et de forme. Les portes secrètes de l'espace et du temps y sont révélées, de même que les incantations capables d'invoquer les plus ignobles démons. Est incluse une description détaillée de Sharnoth, repaire inter-dimensionnel de Nyarlathotep, à côté d'autres secrets comme la nature du Trapézohédron Rutilant, le Dit de Boromir, et un rituel pour rappeler le Grand Cthulhu des profondeurs. Nombre de ces secrets sont révélés sous forme d'obscurs indices, de paraboles et d'allégories pour égarer le non-initié. Ce livre fut donné à la bibliothèque via le premier legs des Pickman.

**Note** : Ce livre a été la cible du sortilège Ensorceler un livre*, pour un POU de 5

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Mois
**Mythe** : 10
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Création de Portail, Enchanter une Flûte*, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Terrible Malédiction d'Azathoth, Tracer le Pentagramme Pnakotique*

### (CR) Une plongée dans les formes du Mythe au sein des dernières sociétés primitives, avec références spécifiques au texte de R'lyeh

En anglais, écrit par le Dr Laban Shrewsbury en 1913. Ce vaste document manuscrit est une étude précise du folklore et des mythes polynésiens, avec des références fréquentes aux *Écrits de Ponape* et aux travaux d'Harold Hadley Copeland. Shrewsbury va plus loin néanmoins en interprétant ces mythes à la lumière des informations contenues dans le *Texte de R'lyeh*, et finit sur un traité à propos de cité perdue et de son terrifiant seigneur le Grand Cthulhu. Il fait également référence aux rejetons de Cthulhu et aux choses hideuses qui le servent dans les profondeurs comme les Profonds et les Yuggs. La bibliothèque a également accepté en cadeau une copie signée par l'auteur peu après sa publication en 1913.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 4
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter un Yugg*, Contacter une Divinité/Zoth-Ommog*, Contacter un Profond

#### Avertissement

Les références occasionnelles de Whateley au Mythe de Cthulhu peuvent embrouiller le profane, mais ne sont que trop claires pour qui en connaît la nature. Plus un chercheur en sait sur le Mythe, plus il apprendra du journal. Les effets de ce livre sur l'esprit d'un investigateur pourraient se montrer catastrophiques.

#### Le journal Whateley décodé

Un chercheur avec 20% ou plus en *Sciences occultes* peut utiliser sa compétence *Sciences formelles : cryptographie* pour identifier le code comme étant un ancien système utilisé par les sectes hérétiques Sufi, s'approchant du langage occulte médiéval appelé Aklo, et l'utiliser pour étudier l'ouvrage. Pendant la traduction, la hideuse nature de ce livre devient évidente. Moitié journal, moitié livre de travail magique, le registre contient un bref récit de la vie de Wilbur Whateley et de ses plans pour invoquer son père, Yog-Sothoth, afin que la Terre toute entière soit « nettoyée et que plus aucune créature terrestre n'y survive ». Y sont également décrits rituels et opérations magiques, entrecoupés de banales rumeurs et événements de Dunwich. Whateley décrit également son éducation sous la coupe de son père le Sorcier Whateley ainsi que la croissance et les progrès ininterrompus de « l'Autre Chose de l'étage ». Il se targue parfois de révélations que lui ont accordé des entités invoquées et disserte sur l'apocalypse à venir. La façon inhumaine de penser de Whateley rend le livre particulièrement déstabilisant, l'auteur répertoriant au hasard et dans son style brouillon diverses entités, sortilèges et lieux, confirmant leur existence sans les décrire. Plus important, les notes de Whateley sur la technique magique peuvent être utilisées pour reprendre tout sortilège erroné, à l'exception du sortilège Appeler/Congédier Yog-Sothoth.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 1/3 du score actuel du chercheur
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Aklo du Sabaoth (Contacter une Divinité Abhoth*), Invoquer/Contrôler Ceux de l'Air (Serviteur des Dieux Extérieurs), La Formule Dho*, Signe de Voor

### (CR) Le journal Whateley

En anglais codé, écrit par Wilbur Whateley, 1914-1928. Ce calepin endommagé à la mine insignifiante fut le journal et le carnet de notes de Wilbur Whateley, le plus infâme des fils de Dunwich. Le livre est entièrement rédigé selon un code ressemblant à une variante très obscure d'une méthode arabe utilisé en Mésopotamie, défiant toute analyse superficielle. La traduction partielle du professeur Armitage fut essentielle pour son rôle dans l'abomination de Dunwich, et le bibliothécaire considère le journal comme étant le plus dangereux objet de la bibliothèque Orne. Il le conserve enfermé dans son bureau, à l'écart même des documents contenus dans la Collection réglementée. Il jura au départ de brûler ce « journal maudit » mais a depuis décidé d'attendre d'en avoir achevé la traduction. Le livre fut donné à la bibliothèque via le legs des Whateley, mais Armitage a prudemment effacé toute référence à son existence : seuls Armitage lui-même, Rice, Morgan et le juge Whateley de Dunwich savent que le livre n'a pas été détruit. Voir l'encadré ci-contre pour la version traduite.

### (CR) Le manuscrit Whateley

Langue inconnue, auteur inconnu, date inconnue (sans doute aux alentours du quatorzième siècle). Cet épais et volumineux tome, large de plus de huit-cent pages, s'enorgueillit d'une épaisse couverture noire et d'un fermoir en acier sculpté. Les pages semblent être en vélin, bien que leur étrange teinte verte et leur résistance extrême les rendent uniques. Le texte du livre en lui-même est plus déstabilisant : l'ouvrage tout entier est rempli d'une écriture dense, curviligne ressemblant à du Sanskrit mais défiant toute analyse linguistique. Une écriture différente apparaît à l'envers du quatrième de couverture, ressemblant à celle du mystérieux *Parchemin Shrewsbury* (voir p. 53). Le livre a autrefois appartenu à Noah « Le Sorcier » Whateley de Dunwich, et fut donné à la bibliothèque via le legs des Whateley. Voir l'encadré ci-contre pour une version traduite en anglais.

### (CR) Le carnet de travail Whateley

En anglais, écrit par Noah Whateley aux environs de 1880. Ce grand recueil de folios est l'autobiographie et le grimoire magique de Noah « Le Sorcier » Whateley de Dunwich. Écrit dans un style archaïque et grossier, obligeant le lecteur à posséder *Sciences occultes* à au moins 30% pour pouvoir en suivre le texte chaotique. Whateley raconte comment il se perdit une fois, étant jeune,

## Les secrets du Manuscrit Whateley

Ce mystérieux livre est une fontaine de révélations potentielles. Un test réussi en *Mythe de Cthulhu* identifie les pages comme étant faites à partir de la peau d'une quelconque créature du Mythe (un Byakhee, probablement). La couverture est reliée en cuir de Gnoph-Keh. D'autres tests permettent d'identifier la langue du texte comme étant des hiéroglyphes curvilignes de la Grande Race de Yith, et l'inscription du troisième de couverture comme étant rédigée en Tasth-Yo hyperboréen. Un chercheur avec la compétence *Yithien* peut tenter de lire le tome. Hyperboréen à 20% permet une traduction de l'inscription au dos en moins d'une heure. Cette dernière identifie le livre comme étant la propriété d'un certain « Ezdagor de Commorium, grand prêtre et seigneur de Kranoria, copie de l'original faite de sa propre main dévouée ». Le texte principal est bien plus choquant. Il s'agit d'un rapport complet d'un agent de terrain Yithien nommé K'S'Tak-Ik-Ik, lequel passa une décennie à effectuer des recherches au cour de la dernière ère de l'histoire terrienne. K'S'Tak-Ik-Ik décrit la Terre ravagée d'inimaginables époques futures, ainsi que les hideuses créatures arachnoïdes qui en sont les derniers maîtres. L'auteur s'attarde sur des ruines depuis longtemps abandonnées ayant appartenu à la civilisation future de la Grande Race, sur les enregistrements que les cafards yithiens laisseront derrière eux avant d'opérer leur migration vers le centre de Mercure, et sur les entités végétales et bulbeuses qu'ils possèderont là-bas. Enfin, K'S'Tak-Ik-Ik décrit l'ultime apocalypse. Les derniers quasi-mammifères dégénérés, menés par un prophète dément adoubé par Yog-Sothoth lui-même, ouvrira finalement les ultimes portes. Yog-Sothoth et les autres Dieux Extérieurs balaieront la surface de la Terre en détruisant toute vie. La planète toute entière sera arrachée au continuum espace-temps et plongée dans un espace étranger. Libérés des contraintes du cosmos tel que nous le connaissons, les Grands Anciens se réveilleront enfin et repeupleront le globe dévasté avec leurs hideux rejetons. Seuls les efforts télépathiques de toute la Grande Race travaillant à l'unisson ont été capables de ramener K'S'Tak-Ik-Ik dans l'espace dimensionnel, où il fut capable d'achever son rapport.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 13
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

dans les cavernes de Dunwich, et comment la vision du « Très Grand Dieu qui Attend dans les Profondeurs » ravagea son esprit et scella son destin. Il détaille ses premiers échanges avec les Croyantes, un culte de sorcières de Dunwich, son initiation à la magie et enfin son départ de l'assemblée pour des raisons de différence de point de vue. Whateley passa sa vie d'adulte à collectionner les tomes ésotériques et à explorer les cavernes sous Dunwich. Il parvint à accéder aux anciennes chambres sous Pyramid Mountain, et trouva là un livre extraordinaire (que la description identifie comme étant le Manuscrit Whateley). Au cour des années qui suivirent, Whateley fut finalement capable d'effectuer une traduction approximative du livre avec l'aide de Ceux du Dehors. Lorsqu'il connut la destiné finale de la Terre, il décida d'en être l'instrument. Il devint un adorateur dévoué de Yog-Sothoth, et commença à chercher les moyens par lesquels le dieu pourrait être fait chair. Ce livre fut donné à la bibliothèque en 1928 via le legs des Whateley.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 9
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler l'Homme Cornu (Contacter une Divinité/Nyarlathotep), Altérer le Climat*, Arrêt cardiaque, Estropier/Soigner un Animal*, Prédiction*, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Byakhee, *Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire*, Malédiction/Bénédiction de la Récolte*, *Mauvais Œil**, Immunisation*, Sortilège de Mort*, Signe de Voor

## (CR) Wonders Of The Invisible World

En anglais, écrit par Cotton Mather, 1692. Un travail laborieux compilant et réécrivant les mémoires du révérend Mather sur les procès aux sorcières de Salem qu'il présida. Écrivant à la requête du gouverneur du Massachusetts, Mather cherche à chroniquer et au final à expliquer l'hystérie anti-sorcières qui consuma Salem puis toute la région de la baie. L'ouvrage est divisé en trois parties, « Enchantements constatés », « Discours sur les merveilles du monde invisible : une exhortation nécessaire adressé à une région désormais extraordinairement alarmée par la colère du Diable » et finalement « Le Diable découvert ». La première section décrit la vague maléfique qui fut récemment lâchée sur la colonie, et explique comment le diable peut tenter même les plus droits à travers les excès passionnés. Selon le raisonnement de Mather, les habitants de Salem furent dans l'hystérie presque aussi importants pour Satan que les sorcières qui étaient sous sa coupe infernale. De nombreuses méthodes pour identifier les sorcières sont décrites, et la plus grande prudence est recommandée dans leur chasse « sous peine de mener à une fin plus terrible que l'état initial ». La seconde section décrit les procès eux-mêmes, incluant des compte-rendus de ceux de Keziah Mason, Edmund Carter, Edward Hutchison et bien d'autres. La troisième section décrit les méthodes par lesquelles les mortels peuvent affronter le diable. Elles sont peu nombreuses : si la foi et les prières sont essentielles, la raison l'est tout autant afin de s'assurer que les chasseurs ne soient pas victimes d'excès de zèle. Ce manuscrit fabuleusement rare fut souvent cité comme référence par le révérend Ward Phillips durant la composition des *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de la Nouvelle Angleterre* et contient encore quelques-unes de ses annotations. Il fut donné à la bibliothèque par la famille Phillips en 1805.



**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 1
**Occultisme** : 2
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

## (CR) (go) Le Zohar

En hébreux, écrit par Moïse de Leon, 1280. Ce texte dense est une des bases de la kabbale et contient nombre des secrets du mysticisme juif. Il décrit en détails la division de l'univers en dix sphères ou sephiroth, dont le tiers fut brisé en étant infusé avec l'essence divine. Plusieurs des secrets de la gématrie (la numérologie juive) sont également clairement exposés. Ce travail faisait partie du legs original des Orne de 1765.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Mois
**Occultisme** : 4
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

# Autres éléments du Mythe dans la bibliothèque

Les ouvrages suivants ne sont ni des ouvrages traditionnels de philosophie ni des livres de magie mais résultent de contacts périphériques avec le Mythe de Cthulhu. Chacun pourrait servir de tremplin à des chercheurs insouciants pour plonger dans de plus noirs secrets. Au mois de septembre 1928, aucun n'a été placé dans la Collection réglementée. Ces objets constituent également de merveilleux endroits pour que les gardiens y sèment des indices menant à leurs propres scénarios.

## Papiers des Billigton

En anglais, écrit par divers auteurs entre 1790 et 1808. L'intégralité des notes, des papiers et des correspondances personnelles d'Alijah Billington, laissées derrière lui lorsqu'il dût fuire en Angleterre en 1808. Ces papiers furent donnés à la bibliothèque en 1924 via le legs des Dewart. Ce sont des documents fragiles, écrits à la main, qui remplissent quatre cartons de la salle des documents divers en attendant d'être classés. Chercher dans ces papiers requiert une réussite spéciale dans la compétence *Anglais* (pour ne pas se perdre dans cette langue archaïque et cette écriture manuscrite), et beaucoup de temps. Les joueurs qui réussissent un test de *Bibliothèque* découvrent les choses suivantes :

- Le journal du jeune Laban Billington, tenu de neuf à onze ans, lequel mentionne plusieurs étranges événements dans les bois de Billington de 1807 à 1808, particulièrement des bruits retentissant dans la nuit
- Le journal d'Alijah Billington ou les notes d'un sorcier débutant. La majorité du texte est volontairement vague ou codée. Inclut un récit complet de la querelle entre lui et Ward Phillips.
  **Complexité** : Complexe (70 %)
  **Durée** : Semaines
  **Mythe** : 4
  **SAN** : 1
  **Sortilèges** : Contacter une Divinité/Nyarlathotep
- Une série de lettres de Jonathan Bishop de Dunwich, révélant la véritable cause derrière plusieurs disparitions à travers la vallée du Miskatonic au cours des été et automne 1807.
  **Complexité** : Facile (20 %)
  **Durée** : Heures
  **Mythe** : 3
  **SAN** : 1
  **Sortilèges** : aucun

Lire, analyser et collationner tous les textes des Billington entraîne les effets suivants, qui incluent les détails déjà mentionnés juste au dessus :

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 7
**Sciences humaines (histoire)** : 1
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter une Divinité/Nyarlathotep

## Papiers de Phillips jusqu'à 1706

En anglais, par le révérend Ward Phillips et divers autres auteurs, environ 1640-1705. Journaux, sermons et lettres d'un des plus célèbres fils d'Arkham, ces documents occupent la place d'honneur dans la « Salle des archives de l'ancienne école ». Phillips présida à la formation de l'institut d'Arkham, et offrit ses premières pièces à la nouvelle bibliothèque de l'école. Les papiers présentent non seulement une histoire détaillée des débuts d'Arkham et de la naissance de l'université, mais dépeignent également une image claire de la vie dans le Massachusetts colonial. Les chercheurs peuvent avec un test réussi de *Bibliothèque* trouver les éléments spécifiques suivants :

- Plusieurs mentions de bruits étranges et de lumières aperçues de nuit dans le Sombre Ravin et sur l'Île abandonnée du fleuve Miskatonic
- Des douzaines de lettres de Bartholomew Gedney de Salem, qui siégea à la première Cour d'Oyer et Terminer durant les procès aux sorcières de Salem. Son récit de ces procès est remarquablement complet
- Une transcription complète du premier interrogatoire de Keziah Mason, peu après son arrestation
- Peu avant la fin du dernier journal de Phillips, plus de vingt pages ont été scellées ensemble avec de la cire. Si les pages sont séparées, elles révèlent un récit de la terrifiante bataille entre les citoyens et le culte des sorcières d'Arkham en 1704. Le lynchage de Goody Fowler, le raid sur le Sombre Ravin et l'assaut des tunnels des goules sous Arkham sont décrits en détails horrifiques.
  **Complexité** : Facile (20 %)
  **Durée** : Semaines
  **Mythe** : 2
  **SAN** : 1
  **Sortilèges** : aucun

Collationner, lire et analyser tous les papiers de Phillips entraîne les effets suivants, qui incluent les détails déjà mentionnés juste au dessus :

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 4
**Occultisme** : 1
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

## Les Papiers du jeune Phillips jusqu'en 1881

En anglais, par Ward Phillips et divers autres auteurs, environ 1805-1811. Cette collection consiste en certaines correspondances et journaux de Ward Phillips le jeune, qui servit en tant que bibliothécaire à Miskatonic de 1805 à 1811. La plupart des documents personnels de Phillips furent donnés à la Société des historiens d'Arkham, mais tous ceux traitant de la bibliothèque et de Miskatonic sont restés dans la salle des archives de l'ancienne école de la bibliothèque Orne. La majorité est constituée de correspondances au sujet de la négociation du premier legs des Pickman, ainsi que du gros des notes de Phillips sur la rédaction de son *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de la Nouvelle Angleterre.* Ces papiers, outre l'image qu'ils offrent de Miskatonic et de la bibliothèque Orne au tournant du dix-neuvième siècle, fournissent au chercheur un excellent guide des lieux contenant des livres et des collections ésotériques en Nouvelle Angleterre en 1800 et plus. Ces documents sont en possession de l'université depuis la retraite de Phillips en 1811. Un test réussi de *Bibliothèque* permet au chercheur de trouver les choses suivantes :

Certains passages d'un des journaux, datant de 1786, décrivent d'étranges bruits résonnant dans le sous-sol de la Première église baptiste. Cherchant à en savoir plus, Phillips découvrit un passage secret menant à une chambre souterraine et à un « autel dédié à toutes les vilénies et tous les satanismes ». Des croquis complets de symboles secrets sont inclus. Les horreurs que Phillips vit sous la terre le poussèrent à explorer les tunnels sous Arkham et à mener sa propre croisade contre le mal et l'inconnu en Nouvelle Angleterre.
**Complexité** : Facile (20 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 1
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

Un récit complet de la dispute de Phillips avec Alijah Billington, qui s'acheva avec la mort mystérieuse et tragique de l'ami et confident de Phillips, John Druven de la *Gazette d'Arkham*

Un tas de notes manuscrites, copiées par Phillips depuis un ou plusieurs livres inconnus. Ces pages contiennent plusieurs formules magiques, ainsi que des éléments sur les entités Ossadagowah et Yog-Sothoth.

**Complexité** : Délicat (30 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 2
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Appeler/Congédier Ossadagowah*, *Appeler/Congédier Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth)*, Contacter Narlato (Contacter une Divinité/Nyarlathotep), *Contacter Sadogowah (Contacter une Divinité/Tsathoggua)*, Signe des Anciens

Le dernier journal de Phillips datant de 1811 contient un long récit de l'enquête que Phillips et Deliverance Westripp menèrent sur la mort de John Druven, et leur tentative pour résoudre l'affaire Billington. Leurs recherches les menèrent aux bois de Billington et dans la proche Dunwich. Les seize dernière pages du journal sont déchirées, et n'ont jamais été retrouvées.
Collationner, lire et analyser tous les papiers de Phillips entraîne les effets suivants, qui incluent les détails déjà mentionnés juste au dessus :

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
Occultisme : 4
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Ossadagowah*, *Appeler/Congédier Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth)*, Contacter Narlato (Contacter une Divinité/Nyarlathotep), *Contacter Sadogowah (Contacter une Divinité/ Tsathoggua)*, Signe des Anciens

## Papiers des Tuttle (1928)

En anglais et d'autres langues, écrits par divers auteurs, 1860-1924. Un des ajouts les plus récents à la bibliothèque Orne. Les journaux et lettres du reclus du Massachusetts Amos Tuttle furent donnés à l'université après la mort mystérieuse de leur héritier, Paul Tuttle, en 1928. Les éléments, placés ensemble sans ordre apparent, occupent six grands cartons dans la salle de restauration des livres au sous-sol de la bibliothèque. L'assistant bibliothécaire Bryant Hoskins a commencé à sortir et cataloguer les papiers des Tuttle durant l'été 1928, mais son effondrement final laissera le travail inachevé. Après quelques temps, Armitage déplacera l'ensemble vers la Collection réglementée. Les chercheurs examinant les papiers et réussissant un test de *Bibliothèque* peuvent trouver les éléments suivants :

Divers journaux détaillent les voyages de Tuttle, alors un jeune homme, vers Jérusalem et la Terre sainte, le Soudan, l'Inde, la Chine et même l'Amérique du Sud. Durant son séjour dans l'hémisphère sud, Tuttle devint l'ami du célèbre explorateur et scientifique, le britannique Henry Challenger, qu'il accompagna dans son expédition dans l'Himalaya en 1891, expédition qui dut faire demi-tour après une attaque de vicieux Tcho-Tcho.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Jours
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Un étrange message décousu, en français, d'un artiste/mystique du nom d'Erich Zann. La longue lettre déconcertante, moitié essai érudit et moitié récit onirique suivant le flot de la conscience, décrit la vraie nature du glorieux Signe Jaune et les marques que son maître innomé accordera à quiconque promet de le servir.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : Indicible Promesse*

Plusieurs lettres de missionnaires en Inde, Birmanie et Indochine niant connaissance d'un plateau nommé Sung ou d'une cité appelée Alaozar. Chacune conseille à Tuttle, pour sa propre sécurité, de cesser ses recherches sur les mœurs dégénérées du peuple Tcho-Tcho

Une lettre d'un certain Dr Anton Zarnak fournit une brève description anthropologique de l'ancien peuple asiatiques des Tcho-Tcho, lesquels sont culturellement et linguistiquement étrangers à tous leurs voisins proches. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permet de reconnaître que bien des éléments ont été passés sous silence par Zarnak

Une série de lettres datant de 1883-89, d'un certain Ho Fong, collectionneur d'antiquités à Shanghai. Ho confirme que le « texte des plus rares » existe encore en Asie, et qu'il pourrait être disponible à la vente. Des lettres successives détaillent les négociations de Ho avec le « Lama des Tcho-Tcho ». Ho fut apparemment capable d'obtenir le *Texte de R'lyeh* pour Tuttle au prix de 100 000$ « en plus de votre promesse »

Une lettre ouvragée, plus proche du parchemin, écrite en chinois. Traduite, elle se révèle avoir été envoyée par un certain E-Poh, « très saint Lama des Tcho-Tcho », remerciant Tuttle pour l'offre très gracieuse qu'il lui a faite en échange du « plus précieux et du plus saint de tous les livres ». E-Poh adresse ses vœux à Tuttle, et espère que ce dernier traitera le livre avec la même déférence que celui-ci a connu au cour des trois cents dernières années

Une longue correspondance avec le professeur d'Arkham Laban Shrewsbury, allant de 1892 à 1898. Shrewsbury partage la vision de l'anthropologie polynésienne et asiatique de Tuttle, tout particulièrement ses hétérodoxes intuitions concernant le « cycle du Mythe de Cthulhu ». Dans la dernière lettre, Shrewsbury accepte d'accorder à Tuttle l'accès à sa traduction inachevée de ce qu'il appelle les *Fragments de Celaeno* en échange d'un prêt pour six mois de la copie de Tuttle du *Unaussprechlichen Kulten* de von Junzt.



Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Un classeur de soixante pages manuscrites titré « Les Fragments de Celaeno ». Il s'agit là de la copie de Tuttle de la traduction de Shrewsbury, encore relativement vague par endroits. Seule une brève esquisse des premiers éléments cosmologiques est incluse, avec des mentions à Cthulhu, à Nyarlathotep et à d'autres anciens dieux de l'espace. Le matériau le plus cohérent se situe à la fin, fournissant un glossaire et un vocabulaire exhaustif du langage pré-humain appelé le R'lyehien. Ces notes constitueront la base de la Clé de R'lyeh de Bryant Hoskins.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : aucun ; un chercheur qui passe 22-INT semaines supplémentaires à l'étudier gagne le langage R'lyehien à 20+1D10%

Collationner, lire et analyser tous les papiers de Tuttle entraîne les effets suivants, qui incluent les détails déjà mentionnés juste au dessus :

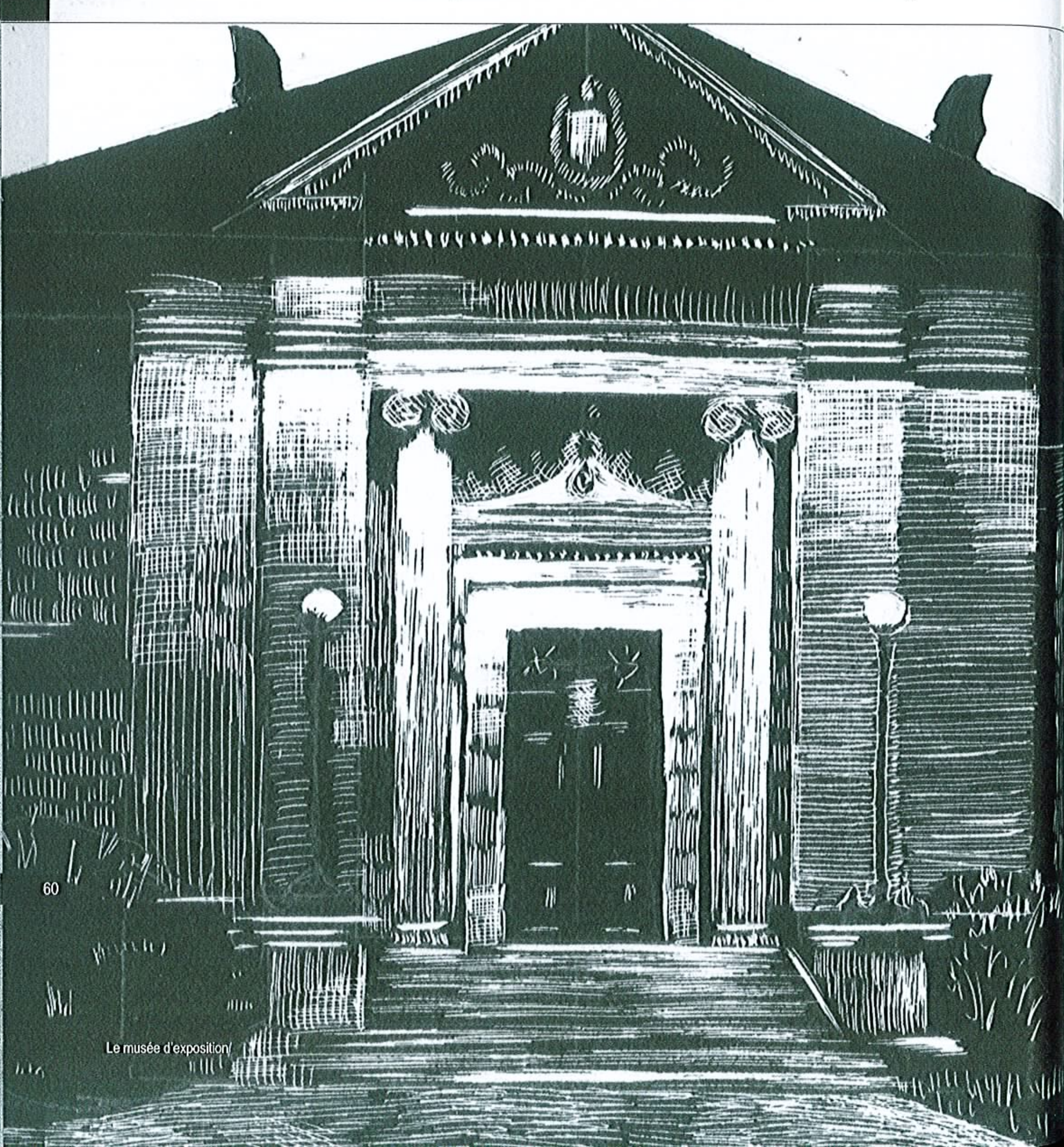
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilèges : Indicible Promesse*
Note : un chercheur qui passe 22-INT semaines supplémentaires à étudier gagne le langage R'lyehien à 20+1D10%

# Le musée d'exposition de Miskatonic



Étrange relique des débuts de l'université, le musée d'exposition Miskatonic fait partie de l'école depuis que Jeremiah Orne a donné vie pour la première fois à l'institut d'Arkham en 1765. L'actuel musée se dresse sur le site originel du bâtiment Orne, premier des édifices construits pour l'institut Miskatonic des arts libéraux. Suite à un incendie en 1902, le musée fut entièrement rebâti et élargi pour atteindre son état actuel. Il est ouvert au public de 10h à 18h, du mardi au samedi. Son entrée est gratuite.

La façade extérieure du musée est large et austère, décorée (comme beaucoup des bâtiments neufs du campus) en style néoclassique, des colonnes corinthiennes et des statues de marbre de Jeremiah Orne et de Stanley Hoyt en flanquant l'entrée. A l'intérieur, galeries larges et halls spacieux abondent, tous parés de granit et de marbre, la lumière provenant en quantité de hautes fenêtres et de verrières. Les échos de pas et de voix résonnent le long des murs, et tandis que le jour s'achève, les ombres semblent s'étendre dangereusement...



Le fond pour les acquisitions du musée a toujours été restreint. Pendant des années ses collections n'ont donc fait que stagner, dépendant pour évoluer des occasionnelles donations privées. Ces derniers temps, néanmoins, le musée a pu refaire surface grâce à l'arrivée de son nouveau conservateur.

George Grewe, arkhamite de bonne famille et soutien de longue date de l'université, a pris ses fonctions de conservateur en chef en 1924, et a su se montrer bien plus énergique que ses prédécesseurs. Les Grewe ont aidé à financer la rénovation du musée en 1902 et ont également donné plusieurs de leurs possessions à l'université. Supporter actif du programme de modernisation du président Wainscott, Grewe a tiré avantage de l'augmentation des expéditions sur le terrain de l'université pour ramener quantité de nouveaux objets pour les collections du musée. Il s'est au passage forgé de solides amitiés avec plusieurs professeurs des départements d'histoire, d'archéologie et de géologie. Grewe a trois conservateurs associés pour l'assister dans son administration du musée. Leurs principales tâches incluent le catalogage et la préservation des collections. Un trio de guides touristiques (des professeurs après 1960), un réceptionniste, deux concierges et un gardien complètent l'équipe. Deux des guides sont étudiants.

Le gardien sert d'agent d'entretien du musée et d'unique agent de sécurité ; il s'agit là d'un des postes les plus bizarres de l'université. Selon une obscure disposition sur la charte originelle de l'école, tous les gardiens du musée d'exposition doivent provenir de la famille Tetlow de Dunwich. Les Tetlow étaient les serviteurs originels du fondateur Jeremiah Orne, et le gardiennage du musée fut accordé à cette famille pour récompense d'une vie entière de dévouement. Les gardiens sont maintenus à leur poste aussi longtemps qu'ils le veulent, typiquement une vingtaine d'années (l'actuel est le neuvième). Le gardien vit dans un petit appartement à l'arrière du bâtiment, et profite des modestes traites que l'université lui verse pour ses services.
Parfois, un gardien âgé annonce son intention de prendre sa retraite. Peu après, un jeune rejeton de la famille Tetlow apparait, et reprend les affaires là où l'ancien les avait laissées. Nul n'a jamais vu le poste changer de mains – quelles que soient la cérémonie ou l'apprentissage qui attendent le nouvel arrivant, les Tetlow les gardent pour eux-mêmes. L'actuel occupant, Lucas Tetlow, règle ses affaires avec enthousiasme mais stoïcisme, et profite d'une relation cordiale avec le conservateur Grewe. Les Tetlow ont toujours eu un chenil de bergers allemands à l'arrière du musée, et le gardien en prend systématiquement un avec lui lors de ses rondes de nuit.

## Les possessions du musée d'exposition

La grande section d'histoire naturelle comprend des éléphants, des lions et un énorme requin empaillés, ainsi qu'un squelette mal remonté de sauropode et une série de fossiles plus petits. Une exposition détaillée traitant de l'évolution s'est attirée les protestations de la communauté lors de son ouverture, un an auparavant (le musée dut presque être fermé suite au scandale) et demeure populaire auprès des étudiants plus progressistes.

Une série de vitrines contiennent divers échantillons géologiques, certaines pleines de cristaux et de pierres précieuses, avec des panneaux expliquant le long processus géologique. Quatre maquettes dépeignent l'évolution de la vallée du Miskatonic de la dernière ère glaciaire, il y a près de 10 000 ans de ça, à aujourd'hui.

La section des cultures anciennes abrite plusieurs dioramas dramatiques sur l'homme primitif. Des mannequins représentant des indiens Iroquois, Inuit et Misqat sont fièrement exposés, comme le sont les impressionnants dioramas sur les Romains et les Vikings. L'exposition sur l'évolution de l'homme possède des reproductions de Néandertaliens et de Cro-Magnons à peine vêtus, lesquels ont été sources de controverses par le passé.

L'exposition des arts anciens et classiques inclut plusieurs urnes grecques, des moules en plâtre de statues et de fresques grecques, romaines et gothiques, et une grande épée médiévale, en excellents états. Un ensemble de sphères de pierre parfaites du Costa Rica peut aussi y être trouvé, ainsi que des artefacts Aztèques et Toltèques venus de Mexico. Les récentes expéditions de l'université y ont ajouté des artefacts d'Égypte, de Mésopotamie et des anciens Mayas d'Amérique centrale.
La salle des cultures contemporaines comprend des artefacts et du matériel historique de l'ère coloniale de la Nouvelle Angleterre, et exhibe une impressionnante collection d'art folklorique, notamment une grande exposition sur l'hystérie anti-sorcières du dix-septième siècle. Une énorme exposition sur les merveilles de l'industrie et de la technologie modernes occupe près de la moitié du hall. Le musée possède également une grande galerie d'art, pleine de peintures et sculptures splendides.

Récemment ajoutée, la salle d'exposition tournante présente des éléments prêtés à Miskatonic par d'autres institutions. Actuellement la salle expose une collection exhaustive d'artefacts polynésiens, prêtés par l'institut Sanbourne d'études du Pacifique, situé à Santiago, Californie.

Le matériel de Sanbourne restera à Miskatonic jusqu'au printemps 1930.
Le cœur du musée est la collection Orne, un vaste rassemblement d'artefacts caribéens et polynésiens (des bibelots surtout) que le fondateur Jeremiah Orne collectionna durant sa carrière sur les mers. Le public intéressé par ces pièces originales a décru, et la collection languit désormais dans un hall sombre de l'arrière du bâtiment.

## Le personnel du musée d'exposition

Les investigateurs passant du temps au musée d'exposition rencontreront forcément George



### George Grewe

**47 ans, Conservateur du musée**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 13 | Endurance | 65 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 10 | Puissance | 50 % |
| TAI | 09 | Corpulence | 45 % |
| ÉDU | 22 | Connaissance | 99 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 11 | Volonté | 55 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 54 |

**Compétences**

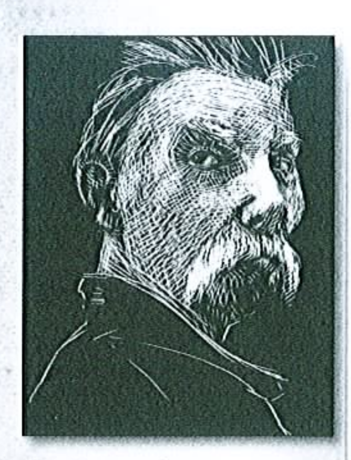
| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 89 % |
| Comptabilité | 65 % |
| Crédit | 45 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 60 % |
| Écouter | 25 % |
| Métier : préparer une exposition | 65 % |
| Négociation | 45 % |
| Persuasion | 55 % |
| Psychologie | 55 % |
| Sciences humaines : histoire | 65 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 79 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Français | 35 % |
| Allemand | 55 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.



## Lucas Tetlow

**204 ans (paraît n'en avoir que 44), Surveillant laconique, gardien de la chambre et sorcier caché**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 11 | Prestance | 55 % |
| CON | 13 | Endurance | 65 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 17 | Puissance | 85 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 18 | Connaissance | 90 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 23 | Volonté | 99 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +4 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 0 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 55 % |
| Comptabilité | 30 % |
| Connaissances des Tetlow | 85 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 99 % |
| Discrétion | 75 % |
| Écouter | 45 % |
| Esquive | 55 % |
| Métier : | |
| - électricité | 25 % |
| - mécanique | 55 % |
| Mythe de Cthulhu | 79 % |
| Pister | 65 % |
| Psychologie | 45 % |
| Sciences humaines : histoire | 40 % |
| Sciences de la vie : | |
| - histoire naturelle | 35 % |
| Sciences occultes | 65 % |
| Se cacher | 50 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 25 % |
| Trouver Objet Caché | 60 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 75 % |
| Français | 45 % |
| Tsath-Yo hyperboréen | 25 % |
| Latin | 45 % |

**Combat**

- Matraque de gardien 70 %
  dégâts 1D6 + Impact
- Dague rituelle (enchantée) 70 %
  dégâts 1D4+2 + Impact
- Fusil cal. 12 75 %
  dégâts 4D6

**Sortilèges**

Arrêt cardiaque, Commander à un Chien, Commander à un Serpent, Prédiction*, Contacter une Divinité/Yig*, Détecter un Enchantement*, Double Vue*, Fasciner une Victime (Fascination*), Flétrissement, Infliger/Guérir la Cécité*, Invoquer/Contrôler un Enfant de Yig*, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, La Mue Sacrée du Serpent*, Lier un Ennemi*, Mauvais Œil*, Protection Magique*, Sortilège de Mort*.

* = nouveau sortilège ; pour le texte, voir l'appendice « Nouvelle magie ».

Grewe (le conservateur), Lucas Tetlow (le gardien) et Rhodey, le berger allemand préféré de Tetlow.

## George Grewe

Le conservateur Grewe est un compagnon dont la joie pétille derrière ses lunettes, qui apprécie les nœuds papillons et les costumes fripés en tweed.

On le voit souvent traverser le musée comme une tornade tout en maintenant une conversation frénétique avec un visiteur ou un professeur. Grewe est déterminé à moderniser le musée – sous sa direction ont été montées de nouvelles expositions en provenance de départements de l'université et d'autres institutions de la région. Grewe a de nombreux amis sur le campus, et est connu pour son intense curiosité : il a toujours du temps pour parler avec un visiteur de tel objet mystérieux ou de telle culture ou période historique, la seule difficulté étant de pouvoir placer un mot ou deux. Le Dr Ashley du département d'histoire ancienne et le Dr Freeborn d'anthropologie sont tous deux expressément intéressés par un nouvel examen du contenu de la collection Orne, et Grewe espère rénover totalement l'exposition afférente. Les trois hommes peuvent souvent être vus cataloguant les artefacts dans le musée la nuit.

## Lucas Tetlow

Lucas Tetlow est un homme paisible de peu de mots. Les visiteurs du musée le voient souvent apparaître devant eux quand ils s'y attendent le moins. Son regard intense et ses manières silencieuses lui ont valu une sinistre réputation dans Arkham, mais il se montre toujours poli et serviable avec les visiteurs, et relativement aimable une fois qu'on apprend à le connaître. Tetlow joue aux dames avec le conservateur Grewe chaque semaine, mais passe la majeur partie du temps avec lui-même. Comme gardien, il est à la fois homme à tout faire et agent de sécurité du musée, et prend son travail très au sérieux. Il n'aime guère les intrusions de Grewe dans la chambre forte pour d'avantage de raisons qu'il ne veut en dire.

Tetlow est connu pour se montrer compréhensif envers les étudiants cachés dans la bibliothèque (bien qu'il leur colle à chaque fois une sacré frousse), à condition qu'ils n'aient rien cassé, mais n'a aucune patience envers les vandales. Il accorde parfois à des professeurs de l'université l'accès aux objets de la chambre, mais seulement s'il les connaît personnellement et s'ils ont gagné sa confiance. On le voit rarement sans son fidèle berger allemand Rhodey à ses côtés. Il se fie entièrement au jugement de l'animal pour ce qui est du caractère des gens, et quiconque est assez bon pour Rhodey l'est aussi pour lui.

Pour d'autres informations sur Tetlow, voyez la section « Le Mythe à Miskatonic » page 154.

## Rhodey

Le meilleur chien de garde de Tetlow. Rhodey est obéissant et bien éduqué, et les visiteurs ne cessent de s'extasier devant son intelligence et sa gentillesse.

## La chambre forte

Sous le musée d'exposition se trouve la chambre forte du musée (l'équipe insiste toujours sur le premier mot de cette phrase). Elle contient les objets jugés trop précieux ou trop fragiles pour être exposés. Plus d'un professeur a tout simplement amené une pièce curieuse, choquante ou bien douteuse à la chambre plutôt que de la préparer pour être exposée. On ne connaît aucun catalogue existant de la chambre, et même les administrateurs de l'université préfèrent ignorer les questions à ce sujet : tout ce qui échoue dans la chambre y a été mis pour y être oublié.

Une fois par mois, le gardien autorise le conservateur Grewe à fouiller dans les objets de la chambre. Si quelque chose l'intéresse, il le ressortira pour l'offrir au regard du public, vraisemblablement toujours avec l'accord de Tetlow. Au bout d'un certain temps, d'autres objets autrefois exposés viennent retrouver la chambre, peut-être pour toujours.

Faire sortir quelque chose de la chambre nécessite la permission écrite du président de l'université Miskatonic. L'objet doit être nommé et décrit, et la requête doit être accompagnée d'une explication détaillée de ce que le demandeur compte en faire. Il y a eu un seul retrait de ce genre depuis la reddition de Lee à Appomattox. Pour effectuer un nouveau retrait, un test de *Crédit* devra être réussi, au minimum. Seul le chercheur le plus réputé peut espérer voir sa requête approuvée. S'il obtient satisfaction, l'objet en question ne devra pas quitter le campus, et toute personne examinant quelque chose venant de la chambre sera étroitement surveillé à chaque instant.

### A propos de la chambre forte

Le contenu de la chambre est laissé entièrement à la discrétion du gardien. Étant donné sa sinistre réputation ainsi que celle de son gardien, un grand nombre d'artefacts du Mythe pourraient s'y trouver, à l'abri des regards. Obtenir l'accès à la chambre devrait être pratiquement impossible, sinon terriblement risqué. Si le gardien décide de donner à Lucas Tetlow de sombres projets, la chambre peut avoir reçu des protections magiques ou des défenseurs invoqués.

Tout ce qu'un investigateur aura à retirer de la chambre devra être un élément important, essentiel à la campagne – l'Arche d'Alliance, les Manuscrits de la Mer Morte, la Dague de Thot, le Feu d'Assurbanipal ou les Disques de R'lyeh. La chambre est comme la boîte renfermant le chat de Schrödinger – jusqu'à ce que vous regardiez à l'intérieur, elle peut contenir littéralement n'importe quoi.

On pénètre dans la chambre par une lourde porte isolée à l'arrière du bâtiment ; l'endroit est actuellement sous la surveillance de Lucas Tetlow de Dunwich, le seul homme à Arkham à avoir une idée claire du contenu du coffre. Jusqu'à la nomination du conservateur Grewe, Tetlow était la seule personne à jamais pénétrer à l'intérieur. Grewe et le président Wainscott arrangèrent l'actuel « tour du conservateur » mensuel en dépit des objections de Tetlow.

## Les étrangetés du musée

Bien que la plupart des éléments exposés dans le musée soient terriblement prosaïques, des visiteurs observateurs pourraient remarquer les objets suivants, montrant tous de bizarres influences. Les gardiens devraient se sentir libres d'ajouter d'autres pièces ou reliques si besoin est dans leur campagne. Rien de trop exubérant – nous sommes en Nouvelle Angleterre, après tout, et une Horreur Chasseresse empaillée ou une idole de jade de Cthulhu attirerait certainement l'attention et se verrait probablement retirée de l'exposition publique pour offense). Les objets susceptibles de heurter les goûts du public ont leur place dans la chambre forte.

## Dans l'exposition géologique

Une étrange structure de cristal, étiquetée « Géode », de provenance indéterminée. Quiconque avec *Sciences de la terre : géologie* à 20 % ou plus remarque que sa formation est étrange, et un test réussi dans la compétence confirme que celle-ci n'a pas été naturelle. Un test de *Trouver Objet Caché* réussi permet de détecter des stries inhabituelles sur la surface intérieure, semblables aux stries que l'on trouve dans les œufs ou les cocons. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie la chose comme étant la portion d'une coquille d'œuf de Chthonien éclot, une découverte requérant un test de Santé Mentale (0/1).

Dans la section des étrangetés géologiques sont exposées plusieurs photographies des bizarres collines près de Dunwich, incluant Round Hill et Pyramid Mountain. Un enregistrement au phonographe permet au curieux d'entendre les étranges grondements souvent signalés dans la région. Tout ce matériel est indiqué comme ayant été pris durant la mission de surveillance géologique de l'université Miskatonic de 1902.

Au milieu d'échantillons de météorites, le bolide Gardner de 1882 est brièvement décrit avec une photographie floue et granuleuse de l'objet. La météorite tomba sur la ferme des Gardner près d'Arkham cette année-là, et défia toute analyse scientifique. Faites d'une étrange matière spongieuse, elle se contracta en refroidissant et finit par disparaître. Il n'en reste aucune trace.

## Dans l'exposition d'histoire naturelle

Dans la section sur l'évolution humaine, un des crânes est mal étiqueté. Un test réussi de *Sciences de la vie : paléonthologie* permettra de reconnaître que ce crâne prognathique de forme étrange n'est en aucun cas celui d'un Néandertalien, mais n'autorisera pas une identification positive. Est-ce une nouvelle espèce ? Les archives du musée indiquent que Wilbur Peabody d'Arkham donna ce crâne en 1867. Peabody le sortit de terre en voulant agrandir sa cave. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie le crâne comme celui d'une goule, et entraîne un test de Santé Mentale (0/1).

L'énorme squelette placardé comme « brontosaure » est un fatras d'os provenant d'au moins trois espèces de sauropodes. Un test réussi de *Sciences de la vie : paléontologie* ou *zoologie* permet de remarquer l'erreur. Faire admettre à Grewe (ou au paléontologue responsable) l'erreur du musée est une autre affaire.

Au bout d'une exposition sur les « créatures des profondeurs » (additionnée de mâchoires de requins et d'une corne de narval), les visiteurs trouvent plusieurs photographies ainsi qu'une brève description du « monstre de Martin's Beach), un léviathan de quinze mètres de long qui s'échoua sur la plage en 1922. Les photographies rendent péniblement justice à l'animal. Un personnage réussissant un test de *Sciences de la vie : biologie* ou *zoologie* reconnaît que la chose défie la taxonomie traditionnelle. La créature sur les photos disparut peu après, ramenée en mer par une terrible tempête. Les biologistes qui étaient bien tranquilles chez eux à Arkham durant la bourrasque se demandent aujourd'hui si la prise n'était pas au fond un canular.

## Dans la salle des cultures anciennes

Le diorama sur l'indien Misqat est remarquable de réalisme. Les investigateurs réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* remarquent un Signe des Anciens gravé dans le bâton- fétiche de l'homme-médecine, lequel effectue le Signe de Voor avec son autre main.

Une figurine de vingt-cinq centimètres étiquetée « Poupée Kachina, Anasazi » constitue le cœur d'une série d'artefacts indiens Pueblo retrouvés par l'école départementale de fouilles de Miskatonic. L'étrange coiffure noueuse de la poupée semble représenter des serpents s'entremêlant. Un test réussi de *Sciences humaines : archéologie* détermine que la figurine dépeint une femme ou une déesse, et que ses couleurs sont sans équivalent au sein des cultures Anasazi ou Pueblo. Certaines marques sur la poupée semblent uniques. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie le symbole sur la tête et le torse de la figurine comme étant le Signe Rouge de Shudde M'ell.

Une pièce de poterie phénicienne dépeint clairement des Profonds traînant en mer derrière une galère. Le bol a été déterré par une expédition archéologique dans les îles Fantari en Méditerranée.

Au printemps 1928 le musée a reçu une petite statuette de métal d'une Chose Très Ancienne, arrachée par Walter Gilman à la balustrade



### Rhodey

**7 ans, Joyeux berger allemand**

| | | | |
|---|---|---|---|
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 10 | Puissance | 50 % |
| TAI | 06 | Corpulence | 30 % |
| INT | 07 | Intuition | 35 % |
| POU | 09 | Volonté | 45 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Mouv | 12 |
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 09 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Écouter | 80 % |
| Reconnaître des amis | 90 % |
| Sentir quelque chose d'intéressant | 80 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Morsure | 35 % |
| dégâts 1D6 + Impact | |

# Musée d'exposition
## Université Miskatonic

Étage d'exposition
Bureaux du rez-de-chaussée
Bureaux dde l'étage
Cultures anciennes
Arts anciens & classiques
Gallerie artistique
Salle de taxidermie
Quartiers du Gardien
Salle de bain
Remise du gardien
Bibliothèque
Bureau de George Grewe
Remise
Bureau
Hommes
Femmes
Bureau
Entrée principale
Histoire naturelle
Hommes
Femmes
Vers la Chambre Forte
Salle de préservation
Géologie
Culture contemporaine
Exposition tournante
Collection Orne
0 3 6 9 12 15 mètres
0 15 30 45 pieds

d'un balcon d'une cité pré-humaine. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie la créature et entraîne un test de Santé Mentale pour une perte de 0/1. L'objet est référencé « Bronze, culture inconnue ». Des investigateurs doivent gagner la confiance de Grewe pour savoir comment la statuette a été trouvée.

Un objet identifié comme étant un « Fétiche rituel, Nipmuck » est recouvert de glyphes qu'un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie comme étant du Tsath-Yo hyperboréen. Le fétiche est enchanté : il ajoute 30% aux chances de succès dans le lancement du sortilège Appeler/Congédier Ossadagowah*.

Un fragment de gravure murale sumérienne dépeint un roi ou un dieu, flanqué de lions, irradiant des éclairs et des rayons de puissance céleste. Le personnage est montré affrontant un reptile humanoïde flanqué d'une foule de serpents. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie l'espèce de croissant au dessus de la tête du serpent comme étant la marque de Yig, et un autre succès identifie le reptile comme étant un homme serpent ou Yig lui-même. L'inscription cunéiforme est trop usée pour être lue.

La section sur l'Égypte ancienne inclut une petite idole en grès de l'infâme dieu crocodile Sebek. Quiconque traduit la longue inscription sur la statuette (ce qui demande un test réussi de *Hiéroglyphes égyptiens*) est récompensé par le sortilège complet Contacter une Divinité/Sebek*.

Une momie égyptienne occupe la place d'honneur de l'aile des cultures anciennes. Ses restes flétris arborent une coiffe superbe et reposent dans un sarcophage dont les côtés gravés dépeignent Thot, Sebek, et Set. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de noter le signe de l'ankh inversée sur la coiffe de la momie. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie l'ankh comme étant le symbole de l'infâme Pharaon Noir. Les étudiants de Miskatonic ont surnommé la momie « le vieux loucheur ». Cet être fragile occupe une curieuse place dans la culture du campus (voir « Les légendes du musée » ci-cntre, et aussi page 151).

Les objets mayas contiennent une tablette de pierre recouverte de glyphes en haut-reliefs et de gravures déstabilisantes. L'image dépeint un roi assis conversant avec un énorme serpent. Si les glyphes sont traduites (souvenez-vous que la compétence *Hiéroglyphes mayas* ne sera pas mise au point par les archéologues et les chercheurs avant les années 1980), le texte se révèle contenir le sortilège Contacter Divinité/Yig*.

Un autre artefact maya, appelé le sceptre du roi, est un bâton de bois de soixante centi-

mètres auquel on a donné la forme d'un étrange humanoïde au visage bestial dont la jambe gauche se termine en tête de serpent. Des incrustations de jade, de nacre et d'obsidienne décorent le visage gravé. Un test réussi de *Sciences humaines : archéologie* l'identifie comme appartenant à Dieu K (un nom prêté par les chercheurs jusqu'à ce que la langue maya soit traduite), dieu parmi les rois mayas. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie la créature comme étant Kai-Weel, un avatar de Nyarlathotep. Il n'est pas facile de le découvrir, mais le sceptre est enchanté : il sert de batterie de Points de Magie, que son porteur peut drainer en se concentrant. La baguette a encore 11 Points de Magie.

## Les légendes du musée

Le musée est un coin populaire pour amener des étudiantes en sorties. Le bouche à oreille raconte que le degré d'intérêt d'une fille pour le diorama dévêtu sur l'évolution trahit son inclinaison envers certains comportements primitifs.

La rumeur dit que la chambre forte du musée contiendrait une fortune en doublons espagnols. Il s'agirait d'un trésor pirate volé par Jeremiah Orne dont le fruit serait la véritable source de la prospérité de Miskatonic. Une autre histoire parle d'un criminel local (dont l'identité varie) qui en 1912 aurait fait un casse dans la chambre forte en passant par les égouts de la ville. On ne l'aurait jamais revu depuis.

Bien que faite d'or, la plupart des visiteurs trouvent la joaillerie d'Innsmouth étrangement repoussante. La rumeur dit que les pièces seraient maudites ; en effet, un petit enfant en visite dans le musée se serait évanoui de frayeur juste en apercevant le métal pale. N.B. - les détails de cet incident sont difficiles à découvrir. La petite fille était une orpheline qui en 1906 effectuait une visite au musée avec d'autres enfants de son orphelinat. Peu le savent, mais la fille était originaire d'Innsmouth, et n'a pu supporter la vue des Profonds du bas-relief. Elle a depuis quitté son orphelinat de Bolton et trouvé sa voie jusqu'à la mer.

Comme on le dit de la bibliothèque Orne, le musée d'exposition est également hanté. Peu dans Arkham seraient prêts à passer la nuit dans l'édifice sans lumière – et plus une personne en sait sur cet endroit, plus elle en convient. En 1921, un étudiant de l'université qui pour un pari passa la nuit dans le musée fut retrouvé effondré et bredouillant au matin suivant. Personne ne peut confirmer son nom ou dire où il a fini – il n'est en tous cas pas à l'asile d'Arkham. A ce propos, Scott Whidden a noté une inquiétante augmentation des attaques cardiaques au sein de l'équipe d'entretien du musée (le fait que la plupart d'entre eux soient d'anciens employés de l'université ayant passé l'âge de la retraite semble avoir échappé à l'audacieux reporter). Les aspirants aux fraternités passent souvent la nuit dans le musée éteint au cour de leur initiation. Jusqu'à présent, tous en sont ressortis sains d'esprit.

Beaucoup croient qu'une personne s'endormant dans le musée souffrira d'horribles cauchemars. La quantité de membres du personnel et de visiteurs endormis ayant rapporté de tels événements est supposée être une conséquence soit de l'esprit maléfique hantant le musée (voir ci-dessous) soit de la simple ubiquité de la rumeur.

Selon de vieux plans et cartes, des drains des eaux et un tunnel des égouts passent très près de la chambre forte. Ils pourraient servir de passage secret pour y entrer ou en sortir.

Le vieux loucheur, la momie égyptienne, sera une mascotte bien aimée ou une menace rampante, selon qui vous interrogez. D'après la légende du campus, elle était autrefois Keshetsu, un scribe égyptien qui avait été tué au travail par le pharaon Keops, constructeur de la Grande Pyramide (la plupart des étudiants de Miskatonic se sentent proches du pauvre homme). D'autres disent que la momie est celle d'un grand prêtre qui fut exécuté par le pharaon pour ivresse excessive. A ce jour, il est courant au sein des fraternités du campus de mettre un verre de côté pendant les fêtes pour le vieux loucheur, et plusieurs nouveaux membres sont encouragés à boire un coup de plus au nom de « la revanche du loucheur ». Plusieurs membres du corps enseignant ont demandé le retrait de la momie au nom de ses effets délétères sur la morale des étudiants, mais Grewe est lent à agir. Plusieurs croient que l'esprit de Keshetsu s'attarde dans ce corps flétrit, épargné par le passage des ans. Selon la personne interrogée, le vieux loucheur peut cacher une haine sauvage pour les vivants ou un ange gardien des étudiants surmenés. Nombre d'entre eux laissent des pennies ou d'autres offrandes aux pieds de la vitre d'exposition avant des examens. Même le gardien Tetlow raccourcirait ses rondes la nuit du solstice d'hiver, quand la momie est supposée errer dans le musée, assoiffée de bière peut-être, en bon amie des sans-diplômes, à moins que ce ne soit de sang humain.

Des rumeurs persistent également au sujet des étranges et sinistres habitudes de Lucas Tetlow, le gardien du musée. Certains murmurent que l'étrange homme est un sorcier immortel de Dunwich, et que la lignée des Tetlow, en garde du musée depuis les 163 dernières années, n'est composée, en fait, que d'un seul et même homme.

## Dans le hall des cultures contemporaines

La section sur la Nouvelle Angleterre contient plusieurs œuvres d'art. L'une d'elles, une des premières peintures de Richard Upton Pickman intitulée « Les collines se font sauvages », dépeint un paysage désolé de Nouvelle Angleterre, envahi par un ciel de tempête et une forêt étouffante. Les collines stériles ont une forme étrange, comme si quelque chose non naturelle grandissait en leur sein. Cette œuvre angoissante a un effet profond sur ceux qui la voient. Des spectateurs trop sensibles pourraient devoir subir un test de Santé Mentale pour une perte de 0/1.

L'exposition intitulée « Le procès de la sorcière » contient une section résumant la légende de Keziah Mason complétée d'un portrait perturbant. Un diorama à côté dépeint l'infranchissable cellule de Mason dans la prison de Salem, où de hideuses sorcières se moquent de leurs accusateurs effrayés. Des visiteurs observateurs noteront d'étranges marques et lignes dessinées sur un des murs de la cellule. Quiconque est familier avec le sortilège Création de Portail reconnaît qu'il s'agit là d'une imitation assez proche. Que cette réplique contienne un portail en état et vers où ce dernier pourrait mener est laissé à l'imagination du gardien.

La fin d'une vitrine exposant des œuvres contemporaines de Nouvelle Angleterre contient plusieurs pièces de joaillerie faites d'un étrange métal ressemblant à de l'or pâle. Noté comme provenant d'Innsmouth, l'ensemble consiste en trois bracelets, un collier ornementé et une tiare. Toutes les pièces sont gravées de formes tournoyantes rappelant des dauphins et des coquillages. La tiare comporte également plusieurs personnages en bas-reliefs : ce pourraient êtres des hommes nageant bien qu'ils aient une étrange allure batracienne ou ichtyoidienne. Un test réussi d'Intuition suggère que les bracelets sont trop larges pour tenir sur un bras ou un poignet humain. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie les figures nageant comme étant des Profonds, et un second test permet de reconnaître les pièces, fabriquées par des Profonds d'après leur style et leur technique.

## Dans l'exposition tournante

L'exposition met en avant près de l'entrée une grande photo noir et blanc du fondateur de l'institut Sanbourne, Harold Hadley Copeland. Le professeur Copeland (un ancien diplômé de 1881 de Miskatonic) est montré en train d'effectuer un travail anthropologique sur l'île de Ponape au centre du Pacifique. Des observateurs réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* ou ayant passé du temps dans la ville d'Innsmouth reconnaissent la souillure du sang Profond dans les traits de la plupart des indigènes ponapes.

Une lance polynésienne ornementée, couverte d'extravagante façon de coquilles d'ormeaux et de plumes, a été enchantée via le sortilège Enchanter une Lance*.

Plusieurs fétiches rituels peu engageants des îles Andaman arborent une étrange iconographie. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* détecte des éléments influencés par les Tcho-Tcho. Un second test identifie la créature hideuse sur un des masques comme étant Atlach-Nacha.

Une vitrine contient un ensemble d'anciens disques de pierre brisés ressemblant à des roues. Leur surface usée montre des signes d'inscriptions. Une étude attentive et un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifient ces signes comme étant des glyphes R'lyehiennes, hélas trop abîmées pour être traduites. Un second test peut identifier les objets comme étant des composants rituels pour le sortilège Malédiction de la Pierre.

Un canoë de guerre des îles Salomon domine le centre de l'exposition. La proue est gravée en une intrigante figure bestiale aux yeux exorbités et aux dents de requin. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie ce visage comme étant celui d'un Profond ou peut-être de Père Dagon.

Une section contient des enregistrements au phonographe de chants et danses rituelles polynésiens. L'un d'eux effectué sur l'île d'Olothoe contient un cri d'appel répété à Ubb. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permet de reconnaître là le maître bouffi des Yuggya. Le chant, une fois retranscrit et répété, lance le sortilège Contacter un Yugg*. Il ne marchera pas sans la danse appropriée. Une autre vitrine contient la regalia d'un chaman micronésien, profusément décorée d'oursins-dollars. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* peut identifier le grand oursin-dollar peint sur le plastron du chaman comme étant un Signe des Anciens en état de fonctionner.

## Dans la collection Orne

Un assortiment de six pièces de monnaie corrodées et usées. Un test de Connaissance peut confirmer qu'elles sont faites d'argent noirci. La note les identifie comme étant des pièces-de-huit espagnoles. Un test de *Trouver Objet Caché* permet à l'observateur de remarquer d'étranges marques géométriques sur certaines d'entre elles. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie les marques comme étant du Senzar atlantéen.

La collection Orne arbore un large assortiment de fétiches et de memorabilia vaudous d'Haïti. Un test réussi de *Sciences occultes* permet à l'observateur de réaliser que la plupart des étiquettes et inscriptions sont largement erronées. Un objet, une poche de cuir festonnée de petites perles et de plumes, est étiqueté « Charme de bonne fortune ». Le sac est bien enchanté (un investigateur peut déterminer cela s'il possède quelque moyen de détection de la magie), mais n'est pas ce qu'il semble être. Un second test réussi de *Sciences occultes* identifie le sac comme étant un puissant wanga (un objet maudit ou empoisonné) lié au Baron Samedi, le loa de la mort. Tout incroyant qui tient ou porte le sac souffre de malchance (infligez -20% à tous les tests de compétences et de Volonté jusqu'à ce que la

malédiction soit rompue). Les gardiens peuvent trouver plus d'informations sur le vaudou dans *Les Secrets de la Nouvelle Orlean.*

## Futurs artefacts

Après l'effondrement de la Maison de la Sorcière en 1931, le musée acquerra un bol et un couteau sacrificiel de forme étrange, une statuette de Chose Très Ancienne faite dans une pierre bleue inconnue, et le squelette difforme de Brown Jenkin.

Lorsque le rapport de l'expédition Miskatonic en Antarctique aura été publié au printemps 1931, une nouvelle exposition sur la région viendra rejoindre la section d'histoire naturelle, composée de fragments de sol, de nombreux fossiles et de rochers collectés par Lake et ses compagnons. L'exposition arborera également des croquis de la grande algue brune à la ramure radiale que Lake découvrira sous la glace. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* confirmera que ce n'est pas le « Grand Ancien » que Lake décrira si méticuleusement dans son rapport radiographié depuis ce qui sera appelé les Montagnes Hallucinées.





# La population du campus



# La population du campus

Bien qu'une bonne connaissance des bâtiments et de leur agencement dans l'université Miskatonic soit importante, tout cela est secondaire pour ceux qui vivent, travaillent et apprennent à l'intérieur. Qu'ils prennent le rôle d'étudiants ou d'enseignants, les joueurs doivent savoir quels genres de personnes s'agitent dans les résidences ou traînent sur le quadrilatère, et le gardien doit être capable de prendre le rôle de n'importe lequel d'entre eux à n'importe quel moment. Joueurs et gardiens devraient également connaître les genres de pressions que les investigations sur le Mythe feront peser sur les étudiants comme sur les professeurs, et comment le style de vie de l'université peut s'accommoder avec leurs étranges activités. Cette section décrit en détails le genre de personnes que vos investigateurs rencontreront sur le campus de Miskatonic, qu'elles soient venues pour apprendre, enseigner, ou juste visiter.

En termes généraux, la vie de l'université peut être envisagée en termes d'événements sportifs, avec deux équipes s'affrontant pour accomplir leurs buts. Chaque camp a ses propres stratégies et visées dans la vie du campus, et les uniformes, bien que similaires, sont clairement distincts. Les étudiants courent dans un sens, essayant d'apprendre aussi vite que possible ce dont ils auront besoin pour forger leurs vies d'adultes, tandis que les professeurs s'efforcent de les maintenir en place, de leur enseigner dans les règles, et d'avoir assez de temps à eux pour mener leurs propres recherches. Les deux équipes peuvent parfois sembler adversaires, mais leurs buts sont, finalement, les mêmes : la découverte du savoir. Une troisième équipe, l'administration, agit en arbitre officiel, établissant les termes sous lesquels les deux équipes peuvent jouer, et les embêtant sans arrêt.



## Les étudiants de l'université Miskatonic
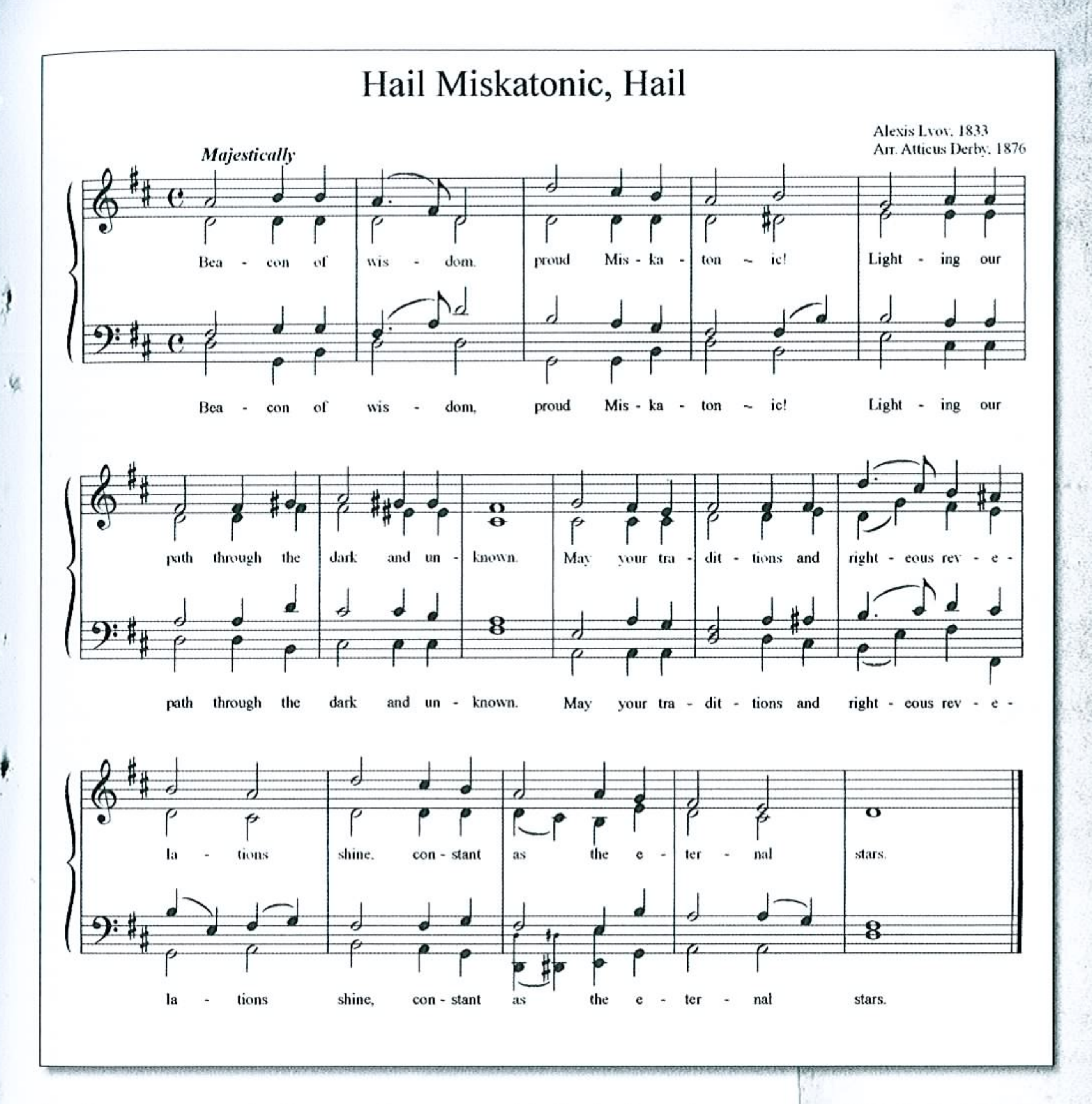
Certains seront les futurs inventeurs, artistes et capitaines de l'industrie américaine, d'autres obtiendront leurs diplômes et glisseront vers des vies de médiocrité et de désespoir. La destination de chacun d'entre eux reste floue – pour le moment tous sont des étudiants, tentant d'influer sur la course de leurs destinées. Certains espèrent laisser leur marque sur le monde de la science ou de la littérature, d'autres sont des intellectuels qui chérissent l'apprentissage pour ce qu'il est, certains sont des snobs élitistes passant quatre ans au purgatoire parce qu'on les y oblige, et certains portent l'honneur de leurs familles sur leurs épaules en tant que premiers de la lignée à entrer à l'université.

Le corps étudiant de Miskatonic en 1928 ne montre que peu de signes de diversité. Bien que l'université ait admis un certain nombre de femmes depuis 1879, la quantité d'étudiants mâles est encore dix fois plus élevée (ce dont ceux-ci se plaignent continuellement). Un certain nombre d'étudiants sponsorisés par l'Église ou la communauté et provenant de Chine, d'Afrique ou de Polynésie y entre également, mais près de 90% du corps reste constitué de protestants mâles anglo-saxons. Plus de la moitié d'entre eux viennent d'Arkham et des environs, et nombreux sont les rejetons de familles bien comme il faut.

Les cours ne représentent qu'une petite partie de l'éducation universitaire. Les années d'études à Miskatonic comportent aussi une chance de développer ses compétences sociales, d'explorer son identité propre et d'éviter les corvées de la vraie vie pour quelques précieuses années de plus. De nombreux étudiants repoussent l'obtention de leur diplôme aussi longtemps que possible ou retournent ensuite dans le monde universitaire, en se jetant dans les études supérieures. Miskatonic demande aux étudiants d'obtenir leur diplôme en sept ans maximum. Au delà, il est possible de faire une demande auprès du doyen des étudiants et de plaider des circonstances atténuantes. Aussi longtemps qu'il leur est permis de rester, l'université s'occupera d'eux.

Bien que les étudiants tendent à se montrer approximatifs dans leurs visées, décrire un spécimen typique relève de l'impossible. L'une des marques de fabrique de la vie universitaire est la confrontation de points de vues différents, le corps étudiant se nourrissant en général de ces collisions. Les étudiants à Miskatonic sont pleins de la vigueur de la jeunesse, et tendent à se montrer sociaux. Avant l'avènement de la télévision et d'internet, les loisirs sont collectifs. Les dortoirs et salles de classes grouillent de lectures de poésies et d'histoires, de jeux de cartes, de débats, de groupes d'études et de toutes sortes de clubs. Les groupes s'assemblent en fonction des agendas, et peuvent même se retrouver sans planification antérieure : chaque jour, les pianos du campus sont les scènes de rassemblements chantants improvisés.

Dans l'ensemble, le cynisme et l'activisme qui caractérisent les jeunes universitaires des années 1960 et d'après sont absents de la population étudiante de Miskatonic. Ils sont là pour étudier, apprendre et pour s'amuser en même temps. Bien que les jeunes y soient aussi exubérants qu'ailleurs, leur entrain se voit tempéré par le décorum de la Nouvelle Angleterre. L'université prend sa charge de parent de remplacement très au sérieux. Le couvre-feu du soir, la ségrégation des sexes et les normes élevées d'habillage et de comportement sont universellement et fermement appliquées. Les étudiants mâles sont rarement vus sans veste ni cravate : suivre un cours sans serait considéré comme un signe suprême d'irrévérence. On se lève quand un professeur entre dans une pièce et on se doit de lui montrer du respect, dans la classe et en dehors.




Les cliques sont promptes à se former au sein des étudiants, et les interactions de statuts, de groupes et d'affiliations forment une danse complexe digne des études d'un anthropologue. Une affiliation au bon groupe peut totalement changer la vie d'un étudiant ; les scandales et les rumeurs peuvent au contraire la ruiner. Bien que des rivalités existent entre les étudiants isolés et les organisations, l'ensemble est toujours conscient de ce qu'il est – un corps uni, l'équipe locale qui doit affronter les devoirs et les demandes des enseignants et de l'administration. Un Sigma Phi pourrait ne jamais serrer la main d'un Delta Phi, mais il préfèrera faire la vaisselle et les toilettes pendant une semaine que de dénoncer un delt auprès des autorités du campus.

Plus que la race, la croyance ou le genre, c'est le statut social qui compte. Les premières-années sont au plus bas de l'ordre social, quel que soit leur rang dans le monde du dehors. Les seconde et troisième-années bénéficient d'une plus grande liberté, leur travail n'étant pas encore trop ardu et leur diplôme paraissant encore loin. Les dernière-années, au sommet de l'échelle sociale, commencent à sentir le poids des responsabilités tandis que le diplôme s'approche, et forment un curieux mélange de jeune insouciance et de dévouement scolaire.

## Obligations et exigences des étudiants

Les étudiants sont supposés s'engager à plein temps et suivre quatre cours chaque semestre, ou trois plus une leçon de musique ou un club sportif. Une permission spéciale est requise pour suivre cinq cours. La charge officielle de travail d'un étudiant est donc d'à peine seize heures de cours magistraux par semaine. Ajoutez le double en devoirs et études, et vous verrez que même le plus diligent des première ou deuxième-années est occupé moins de huit heures par jour, tout en ayant ses samedis et ses dimanches de libres. Pour les plus âgés, la quantité de travail

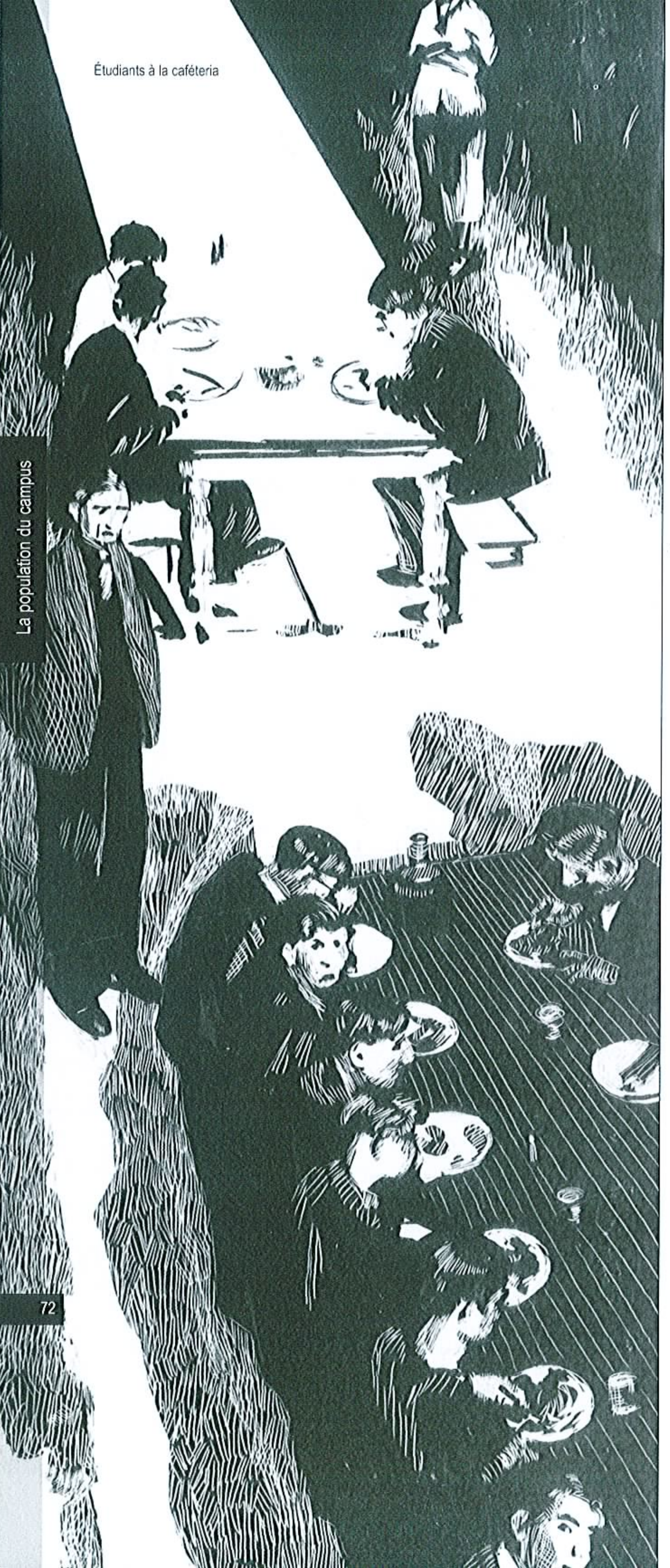
### Hail Miskatonic, Hail

Alexis Lvov, 1833
Arrangements Atticus Derby, 1876
Majestueusement

**Paroles (traduction) :**
Phare de sa-gesse fière Mis-ka-to-nic ! É-clair-rant nos

pas dans le noir in-con-nu. Que nos tra-di-tions et droi-tes ré-vé-

la-tions brillent é-ter-nelles comme les é-toi-les.


Étudiants à la caféteria



augmente considérablement et les étudiants en sciences doivent supporter la charge la plus pesante de toutes.

Les méthodes d'apprentissage du corps étudiant sont, pour dire les choses charitablement, souvent relâchées et quatre heures d'études équivalent rarement à une heure de résultats effectifs. De nombreux étudiants pratiquent avec talent l'évitement du travail, suivi plus tard dans le semestre de tentatives désespérées de rattrapage. Un investigateur fervent pourrait avoir quantité de temps pour achever ses devoirs, puis mener ses enquêtes durant les vingt ou trente heures restant chaque semaine, mais peu ont assez de motivation pour organiser leur temps de façon adéquate. Siroter un café, aller faire la fête, partir à la chasse, faire des pique-niques et acheter de nouvelles fringues, tout cela va à l'encontre des voies de l'érudition. Ces frivolités finissent presque toujours par laisser la place à des sessions d'études tardives, de rattrapage et de bachotage dès que le temps des examens s'approche.

## La vie étudiante

### Le logement

Le règlement de l'université demande à tous les nouveaux étudiants n'habitant pas chez leurs parents de vivre au dortoir du campus pour l'intégralité de leur première année. Après cela, ils ont l'occasion de vivre hors du campus, mais la plupart d'entre eux resteront des résidents de dortoir pendant tout leur séjour à Miskatonic. Les chambres individuelles sont rares dans le dortoir. Les rares à exister sont données de préférences aux plus vieux étudiants et aux A.R. (Assistants Résidents). La plupart des chambres sont doubles, et les étudiants doivent s'attendre à connaître nombre de colocataires au cour de leurs années universitaires. Ces derniers se divisent inévitablement en deux types – l'ami inséparable, et l'ennemi que vous détestez littéralement. Les première-années se voient attribuer un compagnon de chambre au hasard. Les autres peuvent demander à dormir avec un ami ; le bureau du logement accorde en général ces requêtes, à moins que l'un d'eux ou les deux n'aient été convoqués au bureau du doyen au cours du dernier semestre.

Chaque étage de chaque dortoir a un Assistant Résident, typiquement un dernière-année ou un étudiant diplômé qui obtient une petite réduction sur ses frais d'inscription en échange du maintien de la politique universitaire sur place. Les A.R. doivent conserver le niveau sonore assez bas, prévenir les dégâts matériels et maintenir l'ordre. En plus, ils servent de conseillers informels auprès des nouveaux étudiants, aident ceux qui ont des problèmes, et sont généralement les figures parentales de leurs étages. Les Assistants Résidents qui sont aussi des étudiants diplômés tendent à être moins extravertis que leurs collègues encore en dernière-année.

De nombreux étudiants âgés vivent hors-campus dans des maisons de location, comme ces rangées de bâtiments de grès brun le long des rues College et Garrison. Les plus pauvres choisissent des maisons délabrées mais moins

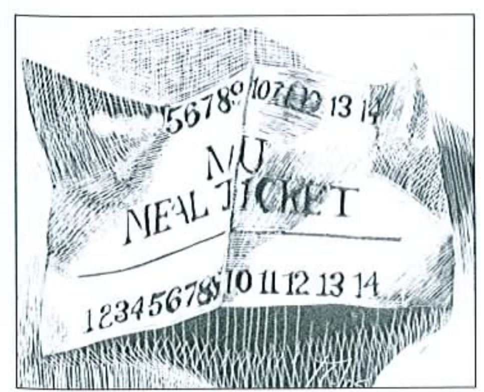
chères, situées dans les rues étroites et sombres se trouvant à quelques minutes du campus. Occasionnellement de tels endroits ont des couvre-feux imposés par leurs loueurs. Les règles des maisons de location peuvent aller du négligeable (pas d'animaux) au plus strict (pas d'invités après 6h du soir, pas d'admissions après 9h du soir, pas de radios ni de gramophones). Les chambres dans les maisons les plus libérales sont bien vite prises par les étudiants plus âgés, laissant les endroits les plus stricts aux innocents ne connaissant pas Arkham ou incapables de s'offrir mieux. Il n'existe pas de panneaux d'offres de location à Miskatonic, mais le journal des étudiants et les deux quotidiens d'Arkham sont de bonnes sources d'informations. Tous trois ont des annonces de chambres à louer, de sous-locations, de recherches de colocataires, etc.

Il existe aussi toutes sortes de pensions qui nourriront les étudiants affamés en plus de les loger. Nombre de maisons de location offrent aussi le couvert, mais un certain nombre d'entre elles préfère séparer les deux fonctions. Les pensions sont aussi populaires parmi les professeurs et les résidents célibataires de l'université appréciant les bons petits plats.

## Le couvre-feu

Le couvre-feu général du campus est observé à partir de 10h du soir. Les professeurs et les étudiants diplômés ou en médecine font exception, en raison de leurs horaires étendus et souvent imprévisibles. Les athlètes ont souvent droit à des exemptions exceptionnelles pour les fêtes d'après-match ou d'après-entraînement que sponsorisent les entraîneurs, à condition que seuls les membres de l'équipe y participent. Les observations astronomiques sont également tolérées aux heures indues, du moment que ces incartades ont été signalées au préalable. Le couvre-feu est conçu pour empêcher les désœuvrés et les oisifs de déranger la paix nocturne, et beaucoup croient qu'enfermer les étudiants dans leurs dortoirs encourage de meilleures habitudes de travail. Les étudiants enclins aux méfaits (et les étudiants investigateurs devant se glisser dehors la nuit) doivent soit faire confiance aux tests de *Discrétion* et de *Se cacher*, soit utiliser les tunnels du campus.

Dans toutes les résidences, quiconque revient après 10h du soir doit signer un registre afin qu'une marque écrite existe. Tous les dortoirs sont bien sûr unisexes : ceux de l'ouest et de l'est sont pour les hommes, celui d'Upman pour les femmes. Naturellement, la permission d'avoir un invité nocturne de l'autre sexe est impossible à obtenir (même si le couple est marié), et même les parents ne sont pas autorisés à rester pour la nuit. Le dortoir ouest a la sécurité la plus faible et est tristement célèbre pour les abus de ses résidents. Les membres du personnel des dortoirs servent de gardiens aux portes, et les Assistants Résidents se chargent des étages. Les latitudes dont bénéficient les fraternisations post-couvre-feu entre étudiants dépendent entièrement du bon vouloir des A.R. assignés à un étage donné. Il est extrêmement rare que règne une outrageuse immoralité dans un dortoir de Miskatonic, et même s'il était possible d'échapper à la surveillance immédiate de l'A.R., la rumeur et les ragots rendraient impossible le maintient d'une liaison secrète sur le long terme. Les étudiants vivant dans des dortoirs ont le droit d'avoir des invités pour la nuit (du même sexe, bien sûr), mais ces derniers doivent être signalés avant 9h du soir. Toute visite nocturne doit être approuvée par l'A.R.



Ticket repas étudiant

## Dîner à l'université

L'administration de Miskatonic clame que les dortoirs de l'université offrent les meilleurs repas de tous les campus de Nouvelle Angleterre, mais il est difficile de prouver une telle assertion. La nourriture du campus est riche, et en quantité : bœuf et patates, poisson et patates, œuf et patates, jambon et patates... les étudiants peuvent se remplir la panse. Chaque dortoir a sa propre salle à manger, située au sous-sol. La résidence Locksley possède également la sienne, une des plus grande du campus. Les étudiants peuvent manger dans n'importe quelle résidence mais ils se rassemblent généralement là où ils vivent avec leurs amis. La plupart des tables comportent quatre ou huit sièges, et il est considéré de bon ton de partager sa table avec des étrangers, offrant ainsi d'excellents moyens d'engager la conservation, de rencontrer de nouvelles personnes et d'entamer de nouvelles histoires. Plusieurs des plus anciens professeurs diplômés vivent et mangent également sur le campus. Ils ne quittent en fait que rarement Miskatonic. La plupart dînent dans la salle à manger de la résidence Locksley, ou, sur invitation, dans les appartements du président.

Les étudiants reçoivent un nouveau ticket repas chaque mois, marqué le long des bords par des chiffres, leur accordant soit quatorze repas par semaine (abonnement ordinaire) soit vingt repas par semaine (abonnement pour athlètes).

Un membre du personnel puant l'ennui poinçonne loyalement le nombre correspondant à chaque repas pris. Les étudiants ne peuvent pas sous-louer leurs places mais un ticket pour invités leur est fourni chaque semestre, fournissant cinq repas gratuits à utiliser comme ils l'entendent. Autrement, les visiteurs peuvent payer cash leur repas. Pour les invités et les étudiants sans abonnement, les prix de l'université sont standardisés à 10 cents le petit-déjeuner, 15 le déjeuner et 30 le dîner. Le petit-déjeuner est une affaire, peu d'étu-

## Horaires quotidiens des repas

**6h30 – 8h00. Petit-déjeuner typique** : œufs brouillés, bacon ou saucisse, purée de pommes de terre grillée, toasts, beurre, gelée, café, thé et lait.

**11h30 – 13h00. Repas de midi typique** : soupe de flageolets, sandwichs froids, galettes de pommes de terre, pain et beurre, pudding au tapioca, café, thé et lait.

**17h30 – 19h00. Souper typique** : ragout de bœuf, haricots verts en conserve, pommes de terre au four ou en purée ou bouillies, pain et beurre, part de gâteau, plat ou pudding de lait (des oranges pour les fêtes), café, thé et lait.

Le dimanche seuls deux repas sont servis : le brunch, après la fin des observances de East Church (le service est actif d'environ 10h30 à 13h00), et le souper aux heures habituelles. Pendant les vacances universitaires comme celles de Thanksgiving et de Noël, seule la salle à manger de la résidence Locksley reste ouverte pour les quelques esseulés restant.

diants se levant assez tôt pour y prétendre, et un cuisinier sans entrain faisant souvent des œufs frits pour les amateurs. Si le menu du matin alterne œufs et pancakes, les autres repas voient tourner quatorze programmes différents. Le poisson est toujours en option le vendredi, et les repas de fêtes comportent du jambon, de la dinde ou une tranche de bœuf. Le prix de la salle à manger est inclus dans les charges de location et de couverts de l'université. Les repas sont disponibles uniquement aux heures établies, sans exception.

### Salle à manger végétarienne de Sainte Mary

La salle à manger végétarienne de Sainte Mary est un secret bien gardé du campus. Cachée dans la faculté de médecine et bien que comprise sans problème dans l'abonnement-repas de l'université et ouverte à tous les étudiants, elle n'existe sur aucune liste formelle. On ne la connaît que par le bouche à oreille.

Mise en place à l'origine pour des étudiants en médecine ne pouvant pas toujours arriver à temps dans une des salles à manger (ou ne pouvant plus supporter la viande après un cours de médecine légale), elle fut finalement ouverte à tous les étudiants préférant un régime sans animaux – il faut le dire, peu nombreux à l'époque.

Quelle que soit leur opinion sur le végétarisme, peu peuvent nier que Sainte Mary offre la nourriture la plus fraîche du campus. Elle est ouverte seulement pour les repas de midi et les diners, aux heures habituelles. Les habitués tentent de venir tôt, les sièges et les assiettes étant en nombres limités, et tous attendent bien volontiers en file indienne. Curry léger, assiettes de fromages et salades de producteurs locaux forment des bases invariables mais chaque plat est préparé sur place avec de bons ingrédients. Au cours des nombreux cas d'empoisonnement alimentaire sur le campus, ceux de Sainte Mary étaient les seuls épargnés. Des étudiants en provenance du département religion fréquentent souvent cette salle à manger, qui est aussi populaire auprès de la population des beaux-arts.

## Dépenses & revenus

Les coûts à l'université sont un petit peu différents de ceux du monde extérieur. Premièrement, la plupart des étudiants payent pour chaque semestre au début des cours, et vivent le reste du temps avec le loyer et la nourriture assurés. Pour ceux-là, les dépenses quotidiennes consistent principalement en des plaisirs tels que repas en extérieur (l'alternative essentielle à la nourriture du campus), crèmes glacées, livres et magazines intéressants, et ainsi de suite. Plus d'informations sur les frais de scolarité, les dépenses usuelles et autres peuvent être trouvées dans « Obtenir une éducation » page 118.

### Les boulots étudiants à Arkham

Pour assurer les plaisirs par delà les frais d'inscription et le logement, les étudiants peuvent soit demander de l'argent à leurs parents, soit trouver un travail. Plusieurs familles voient la prise d'un travail à temps partiel par leur enfant comme une étape essentielle dans la construction de son caractère, et sont plutôt heureux de rejeter la demande en argent de leur rejeton. Puisqu'aucun étudiant, soutenu par ses fortunés parents ou non, ne s'est jamais plaint d'un trop-plein d'argent, une part non négligeable d'entre eux travaille.

Les boulots possibles pour les hommes incluent : travailler dans un restaurant (comme assistant-serveur ou plongeur), faire l'ouvreur ou le gardien de nuit. La paye tourne autour des 20$ par semaine pour autant d'heures de labeur. Plus d'argent et d'heures attendent celui qui veut bien travailler à l'aciérie ou pour la fabrique de crèmes glacées ; ces situations sont d'avantage pour des étudiants devant également payer leur inscription et leur logement. Les femmes peuvent aisément travailler comme vendeuse ou couturière, professeur de dessin ou de musique. Être volontaire dans un foyer pour démunis ou pour la Croix-rouge est bon pour l'âme, mais pas pour le portefeuille.

### Les étudiants diplômés de l'université Miskatonic

Plus que des étudiants et bien moins que des instructeurs, les étudiants diplômés se tiennent dans l'étrange zone grise qui sépare les écoliers des professeurs. Ils constituent une petite portion de la famille de Miskatonic. Chaque année, un département prendra de trois à dix candidats au master et au doctorat., une poignée allant chercher de l'avancement ailleurs. Les diplômés de Miskatonic ne sont généralement pas acceptés dans le programme d'études supérieures local – on attend de ceux qui ont réussi qu'ils aillent dans d'autres institutions, emportant avec eux les idées et les expériences qu'ils ont pu rassembler à Miskatonic, et s'ouvrant ainsi à de nouvelles perspectives. Inversement, Miskatonic accepte les meilleurs et les plus brillants candidats des prestigieuses écoles de la région, enrichissant le niveau académique de l'université avec des théories et des idées en provenance des lieux les plus pointus d'Amérique et du monde en matière d'éducation.

Un étudiant diplômé a, par définition, obtenu au moins une licence, prouvant ainsi qu'il est un chercheur capable, méritant la confiance et le respect de ses professeurs et de ses pairs. Même le plus brillant et le plus dévoué des étudiants non-diplômés ne possède que des qualités encore méconnues, là où le diplômé a été testé et approuvé. Il a gagné l'honneur d'aider le corps enseignant de Miskatonic dans son infini labeur d'éducation du corps étudiant. L'ironie ici est que l'étudiant diplômé se voit généralement « honoré » par le sale travail dont un enseignant professionnel ne veut pas s'occuper.

En dépit de leur petit nombre, il semble souvent que les étudiants diplômés de Miskatonic fassent la majeure partie du travail quotidien du campus. A toute heure du jour ou de la nuit, un ou deux d'entre eux peuvent être observés aux bureaux de chaque département,

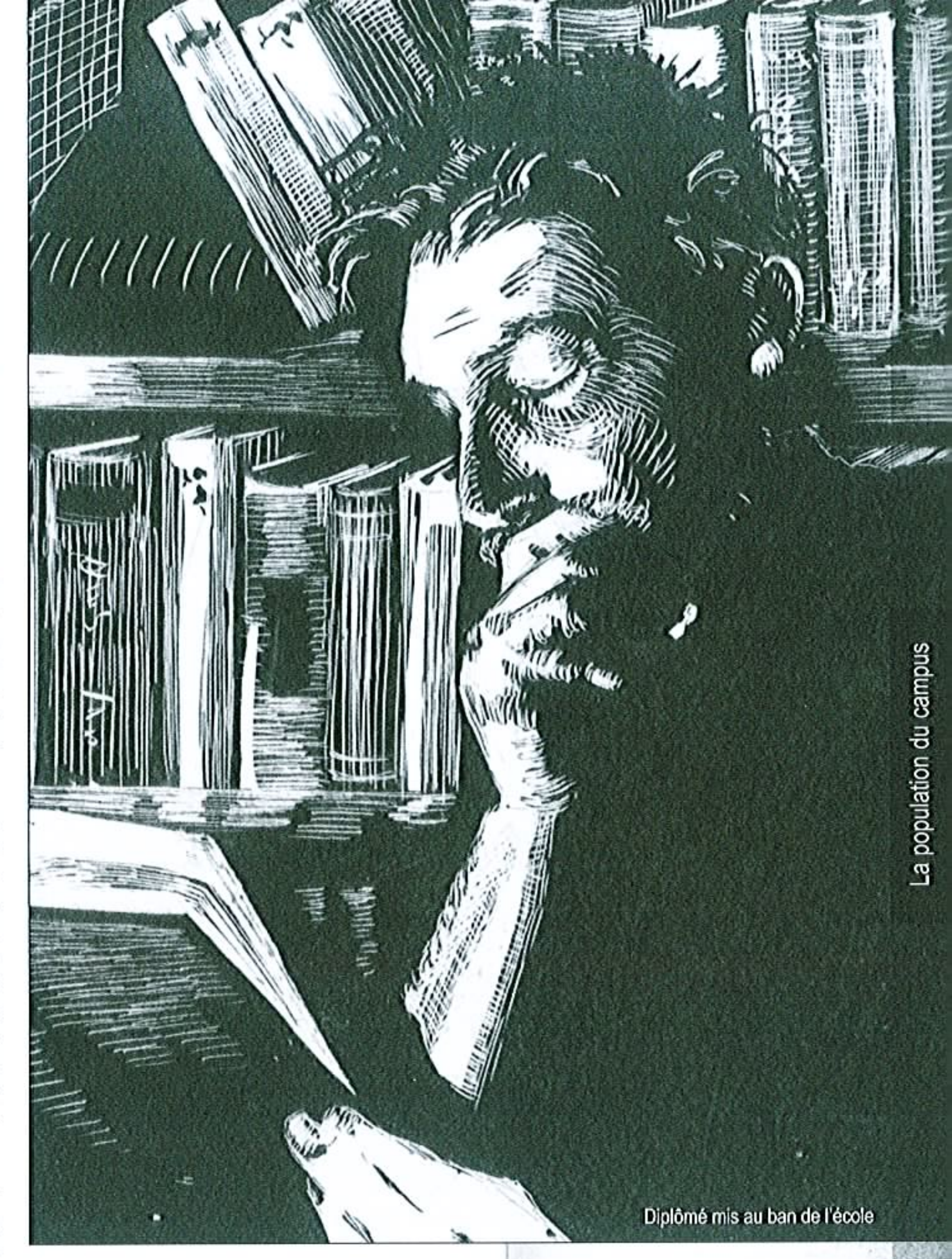
corrigeant des copies, cherchant des livres, ou courant effectuer une quantité hallucinante de courses pour des professeurs. Les honorés visiteurs de Miskatonic lèvent rarement le petit doigt pour eux-mêmes – le département ou le professeur les accueillant aura certainement placé un diplômé en charge de l'organisation du voyage et du logement, des tests en laboratoire de son invité, ou de toute autre chose. S'ils font beaucoup pour les visiteurs, les diplômés font encore plus pour les professeurs de Miskatonic. La plupart d'entre eux sont attachés à l'un des enseignants importants de leur département, lequel guide leurs études, leur sert de mentor et siège au comité qui finalement jugera leur thèse ou leur dissertation. En retour de cette aide, le diplômé corrige des copies, lit des piles de tests d'étudiants et s'occupe parfois même du ménage et de la lessive du professeur. A chaque fois qu'un cours de niveau 100 ou 200 a besoin d'un enseignant remplaçant, un diplômé est rapidement mis sur le coup. Si un professeur a brusquement besoin d'aller à Boston, il regarde d'abord la liste des diplômés pour trouver le meilleur chauffeur.

Quelle que soit la difficulté de ces tâches, les diplômés doivent aussi étudier. Le diplôme supérieur typique comporte seize cours, généralement étalés sur deux ou trois ans. Tous sont composés de petits séminaires formels où sont menées d'importantes discussions, et la présence et l'assiduité sont obligatoires. Six étudiants pour un séminaire est généralement considéré comme un maximum. Bien que ceux en séminaires évitent généralement les quizz, les tests et les devoirs, on leur donne une masse de lecture qui horrifierait un dernière-année de licence.

Les dernières épreuves des séminaires pour diplômés reposent sur la participation en classe et sur un ultime rapport de projet de recherche de plusieurs centaines de pages. La plupart des diplômés apprennent rapidement à sacrifier leur sommeil pour suivre leurs études, et se battent jalousement pour obtenir les faveurs de leur professeur – des manières affables et un certain nombre d'activités hors classes peuvent faire beaucoup pour attendrir l'opinion d'un enseignant sur un travail.

Lorsque les cours sont terminés, les étudiants diplômés doivent achever une thèse ou une dissertation avant la remise de leur master ou doctorat. Un tel projet est supposé être le point culminant de toute la carrière académique de l'étudiant. Il doit faire plus qu'assimiler ou répéter des idées préexistantes : les diplômés sont supposés faire de nouvelles découvertes ou développer de nouveaux paradigmes ou interprétations faisant avancer leur discipline. La pression pour faire naître une idée véritablement originale est énorme, mais de nombreux candidats au doctorat n'en mesurent pas la difficulté.

Les étudiants diplômés tendent à se diviser en quatre groupes généraux. Les premiers sont les « lutteurs harassés », croulant sous plus de travail qu'ils ne peuvent en effectuer, essayant désespérément de continuer leurs lectures et leurs recherches. Ils sont bien trop occupés pour ne serait-ce que donner l'heure à des étudiants, alors pour ce qui est de s'impliquer dans des recherches paranormales... Bien moins nombreux mais bien plus remarquables sont les « lieutenants charismatiques » – des étudiants qui ont réussi à se mettre un professeur éminent dans la poche, lui servant de valet, de maire du palais et de confident loyal. Les lieutenants tapent les sujets de conférences, publient les articles et les recherches dans le monde extérieur et organisent emplois du temps et rendez-vous : ils sont le pouvoir derrière le trône. La loyauté inconditionnelle du lieutenant envers son mentor est seulement égalée par l'arrogance avec laquelle il traite toutes les autres personnes, et la jalousie amère qui le pousse à monopoliser l'attention et le temps de son professeur.


Diplômé mis au ban de l'école

Les visiteurs cherchant de l'aide ou des conseils auprès d'un professeur de Miskatonic pourraient découvrir que traiter avec l'un de ces diplômés est le plus terrible obstacle qu'ils aient à franchir dans leur investigation ! Le troisième type, le « professeur en formation », est aimable en comparaison. Cette sorte joyeuse et équilibrée a réalisé depuis longtemps qu'elle laisserait peu de traces dans son domaine, et se concentre sur l'enseignement de bas niveau et l'aide aux études des jeunes

universitaires. Ce type finira par achever son parcours, et obtiendra un poste équivalent à Miskatonic ou dans une autre institution. La dernière sous-espèce est la plus rare et la plus insidieuse. Les « étudiants diplômés perpétuels » sont ces âmes maudites qui, bien que ce ne soit généralement pas de leur faute, découvrent que leurs belles découvertes sont soit irrémédiablement erronées soit trop avant-gardistes pour être acceptées par le monde académique. Certains ont eu la malchance de se faire un ennemi d'un doyen ou d'un chef de département et se voient enfermés dans le purgatoire académique : toutes leurs idées sont rejetées, enterrées ou remisées après de feintes félicitations. S'ils ont de la chance, leurs puissants ennemis auront la bonté de leur écrire des lettres de recommandations pour qu'ils puissent au moins changer d'école. Autrement, les étudiants diplômés perpétuels n'ont pas le moindre avenir. Après avoir traîné à Miskatonic pendant près de huit ans sans avancer, ils se retrouvent pris comme une mouche dans l'ambre. Leurs dissertations sont passées par des douzaines de réécritures, et leurs projets de recherches n'atteignent jamais la complétude. Ils s'enferment pendant des semaines dans la bibliothèque, cherchant frénétiquement à condenser une décennie d'expériences et de recherches en une proposition de thèse que leur directeur d'étude – voire n'importe quel directeur d'étude – puisse accepter. Certains métastasent souvent en une entité plus sombre encore : « les diplômés mis au ban de l'école » dont les échecs académiques ont détruit la carrière, la réputation, et même la santé mentale. Un gardien à la recherche d'un méchant amer, tordu et obnubilé pour sa campagne ne devrait pas chercher plus loin.

# Les professeurs à l'université Miskatonic

Les professeurs de Miskatonic peuvent être grossièrement regroupés en trois catégories, chacune ayant son propre registre d'attitudes et de personnalités. Le premier type est celui des professeurs serviables et amicaux ayant soit fait leurs preuves dans leur discipline, soit cessé de s'y essayer, et qui sont désormais satisfaits de leur profession d'enseignant. Ces rares esprits pratiques peuvent réciter le même cour d'introduction chaque année, et rester sains d'esprit. Colonne vertébrale de l'université, ces éducateurs capables ne sont pas excitants ou captivants, mais résistants. La plupart tendent à être distants, donnant leurs cours et effectuant leur travail dans leur département sans guère penser à autre chose. Leurs vies tournent autour de l'université. Ils ne se font que peu d'amis parmi les étudiants, mais gardent un excellent souvenir de ceux dont ils se rapprochent, et ne les oublient que rarement. Tandis qu'ils avancent dans les années ils tendent à devenir foutrement ennuyeux, mais c'est là leur plus grave défaut.

Le second type de professeurs est le plus remarquable : le charismatique qui trimballe pléthore d'étudiants en admiration partout où il va. Capable de cours magistraux brillants, il poursuit souvent débats et discussions à la fin de la classe, souvent dans des cafés avoisinants. Les meilleurs d'entre eux sont de vieux éducateurs avec de solides compétences oratoires et un désir sincère d'éclairer les autres. Les pires sont des poseurs, ayant tendance aux liaisons scandaleuses avec les étudiantes naïves. Peu de jeunes ne seraient pas flattés d'être considérés comme dans la clique de tels professeurs.

Finalement, il y a les professeurs reclus. Cette sorte plutôt discrète méprise ses devoirs d'enseignement tout en profitant sans scrupules du matériel de l'université pour ses projets personnels. Ressemblant aux investigateurs de bien des façons, elle est obsédée par le travail. Certains sont de simples mono-maniaques qui se souviennent avec reconnaissance du ou des deux étudiants ayant été capables de les aider dans leurs recherches. D'autres sont devenus si impliqués dans leur travail qu'ils en sont venus à ignorer les problèmes triviaux comme l'éthique ou la morale, et ont sombré dans la vilénie. Dans tous les cas, leur dévotion a ses bénéfices, et bien peu oseraient questionner leur maîtrise dans leur sujet. Les professeurs reclus sont les plus susceptibles d'étudier les mystères ou les phénomènes inexpliqués. Ils ont plus de chances d'obtenir les palmes académique et de faire de surprenantes découvertes, et sont donc grandement appréciés à Miskatonic en dépit de leur comportement. Ils tendent également à être les premiers à disparaître quand advient quelque chose d'inhabituel.

## Le statut des professeurs

Par ordre descendant de pouvoir, de statut et de paye, les académiciens universitaires se rapportent à la hiérarchie de titres suivante : professeur principal, professeur (complet), professeur d'appoint, professeur associé, professeur en visite, assistant-professeur, instructeur. En dessous de ces rangs, quiconque sait quelque chose susceptible d'être entendu peut devenir conférencier. Les conférenciers peuvent ou non être payés, selon leurs occupations du moment et leurs compétences. Au delà et en dessous de ces rangs résident deux autres catégories : celle du professeur « emeritus » est spéciale, presque toujours accordée à un professeur complet à la retraite, titularisé, pensionné à vie et au delà de tous reproches ou moyens de contrôle. Les doyens reçoivent aussi respect et pouvoir au delà de celui des simples professeurs, aussi longtemps que leur réputation académique est plus forte que leur réputation administrative. Un doyen ayant une aura digne d'un politicien aura déjà perdu la majorité de son influence au sein de l'université.

### Les professeurs titulaires

Bien que la contribution à un travail original (et la reconnaissance que cela entraîne) soit le plus grand prix qu'un chercheur puisse recevoir, la titularisation est pour beaucoup leur véritable objectif professionnel. Avec une titularisation, un professeur ne peut être viré sans une bonne raison. En pratique, cela rend le renvoi virtuellement impossible. A moins d'un crime terrible (commettre un meurtre par

exemple, ou molester un étudiant), un professeur titularisé a tous pouvoirs sur l'autorité morale, l'intégrité intellectuelle et l'agenda de l'université.

A cette époque un professeur pourrait impunément manquer un cours de façon occasionnelle, négliger ses recherches ou critiquer à vue les doyens, tant la liberté académique est respectée à Miskatonic. La titularisation est accordée à un professeur après qu'il ait fait ses preuves comme assistant puis comme associé. Les plus mauvais sont rarement renvoyés, à moins d'un scandale : si, après plusieurs années aucune titularisation ne leur est offerte, il s'agit là d'un signe impérieux que le professeur devrait aller dans une autre université.

Avec la titularisation, de jeunes professeurs complets commencent à publier des travaux au contenu assez choquant, du moins suffisamment pour que cela eut autrefois pu les faire renvoyer. Les plus vieux professeurs voient la titularisation comme un soulagement de la constante pression des recherches et des publications, permettant aux anciens de prendre des siestes bien méritées, y compris au beau milieu des cours (un étudiant diplômé et diplomate peut gagner beaucoup d'influence dans de telles situations).

Pour faire court, la titularisation est une très bonne chose à acquérir pour un professeur. Un professeur titularisé n'a pas besoin de partir avant qu'il ne le veuille, il peut traîner dans son département à jamais – râlant, se plaignant et engloutissant du café en longeant les couloirs. Bien sûr, il profite aussi à l'université. En accordant la titularisation, l'administration s'assure que les compétences et les talents des meilleurs seront siens jusqu'à la retraite, peu de professeurs abandonnant leur titre pour se rendre dans une nouvelle université. La plupart des jeunes professeurs iront loin pour obtenir ce titre, et la perspective qu'un scandale puisse ruiner leurs chances peut parfois aller fortement à l'encontre d'une participation à une investigation. Pour eux comme pour les étudiants, la réputation est tout.

## Les professeurs emeriti

Le seul titre accordant plus de respect et de liberté que celui de professeur titularisé est celui de « professeur emeritus ». Il s'agit là d'un enseignant titularisé ayant pris sa retraite mais continuant à travailler. Libéré des corvées triviales, il peut toujours être salarié de l'université, mais est exempt de la charge régulière de l'enseignement, même si la plupart décident d'enseigner à l'occasion dans des séminaires. Ils gardent l'accès à toutes les ressources de l'université, et bénéficient du respect et de l'admiration de leurs collègues. Ils sont des survivants, le sommet de la chaîne alimentaire académique. Peu de professeurs atteignent le statut d'emeritus ; cela requiert des réussites exceptionnelles pendant leurs années à Miskatonic (ou bien l'envoi d'un don énorme à l'université).

Sur le campus les professeurs emeriti sont les personnes les plus susceptibles de connaître le Mythe, ayant tant expérimenté et profitant de tant de temps pour y réfléchir. Ils peuvent ainsi à volonté participer à des investigations. Cependant, leur statut privilégié et leur grand âge les rendent aussi bornés, mono-maniaques et parfois arrogants, ce qu'ils rattrapent par une intelligence acérée, un don pour les blagues ou un grand courage. Ils peuvent perdre leurs lunettes à tout va, mais leurs esprits sont concentrés sur les affaires du moment. Ces traits peuvent ajouter du piment à une campagne, si les gardiens sentent le besoin d'utiliser un tel professeur comme ressource pour leurs investigateurs.

## Les doyens

Les doyens sont élus par le conseil d'administration pour représenter leur faculté. Ils sont la liaison entre le président, les administrateurs de l'université, et le corps enseignant. Les doyens président également les conseils des professeurs, écrivent des rapports annuels, et coordonnent les affaires impliquant bâtiments et équipements (laboratoires, bureaux et salles de classe). Bien qu'ils n'interviennent ou ne sévissent pas formellement auprès des enseignants, ils influencent bel et bien entre autres les chefs de département, et les professeurs peuvent vite ressentir le poids de tel ou tel doyen s'ils n'agissent pas pour régler certaines affaires urgentes. Le doyen des étudiants suspend ou renvoie les élèves si besoin est. Ces hommes ne sont pas choisis à la légère. Leur position est très respectée au sein de Miskatonic et dans la communauté environnante. La charge de travail supplémentaire qui va avec la position tend à s'assurer que l'honneur ne tombe que sur de vieux professeurs titulaires.

## La charge de travail des professeurs

La plupart des jeunes professeurs (tous ceux en dessous du statut complet) enseignent à trois ou cinq classes par semestre, sous la forme de deux ou trois classes de niveau 100, au moins une de 200 et peut-être une de 300 en guise de bonus. Pour les jeunes professeurs, une classe de 400 est encore un objectif inaccessible. Lorsque le prestige d'un professeur monte au sein de son département, les bénéfices de l'ancienneté se font sentir – la plupart des anciens n'enseignent à aucune classe de niveau 100, à moins de le demander spécifiquement ou d'y être assignés par le chef de leur département pour une urgence ou une punition. Même ainsi les anciens professeurs ont assez d'influence pour refiler les copies à corriger à leurs étudiants diplômés, lesquels peuvent aussi, à l'occasion, les remplacer pour les petites matinées du lundi.

## Autres obligations académiques

En échange du soutien de l'université, un instructeur ou un professeur voulant faire son trou dans un département est supposé publier des recherches, écrire des livres, donner des conférences spéciales et agir en concertation avec des groupes professionnels ou d'autres universités, se bâtissant ainsi une solide réputation dans son champs d'expertise. Il pourrait alors devenir comme un aimant, attirant de jeunes et brillants étudiants (et peut-être leurs riches familles) à Miskatonic, acheminant indirectement des centaines de milliers voire

des millions de dollars vers l'université. Dans le monde académique, un ancien professeur avec une bonne réputation est presque plus qu'une star de cinéma : les assemblées et même les campus lointains abondent en rumeurs sur ces célébrités. « As-tu lu Frobisher là-dessus ? », « Savais-tu ce que Frobisher a dit au roi de Norvège après son discours du nobel ? » et ainsi de suite.

Les professeurs titularisés écrivent des articles et des livres, publient des recherches, et poursuivent généralement leurs travaux dans leur domaine d'expertise. En un sens leurs devoirs les tiennent alertes, mais ces derniers possèdent rarement de date limite – l'académicien moyen est plus comme un jardinier, jamais sûr de ce qui sortira du sol la prochaine fois. Il traîne. Ces professeurs sont toujours occupés (parfois par plusieurs projets à la fois), et pourtant restent suffisamment disponibles pour des investigations. Chaque professeur, néanmoins, croit que son travail a de la valeur, sinon une importance vitale. Des investigateurs cherchant à distraire ou retarder un ancien en l'emmenant dans quelque aventure excentrique feraient bien de formuler leur requête avec délicatesse – du *Baratin,* de la *Persuasion* et une belle description sont les clés du succès.

Les investigations sur d'étranges événements sont souvent impubliables ou rapportables en tant qu'événements ayant vraiment eu lieu, et les investigateurs survivants ne parvenant pas à échapper à la pression académique, les poussant à publier quelque chose pour dévoiler leurs activités, doivent opter pour une stratégie permettant d'informer le monde autant que la société le permet. Ainsi, une étrange météorite comportant une forme de vie spatiale, laquelle draine la vie du sol, pourrait être décrite comme une « décomposition cellulaire accélérée observée sur des échantillons de cultures botaniques adjacentes à la zone d'impact météorique des Gardner ». Si l'article semble encore controversable, le sage académicien mettra gentiment le nom de son étudiant diplômé en haut de la liste des auteurs, préservant ainsi sa propre place au sein de ses conservateurs et incroyants collègues (« je trouve certaines des conclusions du jeune Johnson extrêmes, mais c'est là le feu de la jeunesse, gentlemen ! »). Ce stratagème lui vaudra également la gratitude éternelle du jeune homme.

## Salaires universitaires

Actuellement un gardien de Miskatonic peut espérer gagner 1 500 $ par an, un employé de bureau entre 1 800 et 2 700 $, le salaire d'un technicien de laboratoire commençant à 3 200 $. Les instructeurs sont payés au cours, et gagnent entre 2 500 et 5 000 $ par an. Les jeunes professeurs assistants (sans titularisation, et avec une charge garantie de quatre classes à suivre) gagnent 3 500$ par an. Les professeurs complets se targuent de salaires avoisinant les 5 000 $ par an, et les rares professeurs titularisés ou en passe de l'être gagnent entre 8 000 et 10 000 $ par année. Les détenteurs de chaires et les professeurs emeriti peuvent aller jusqu'à 13 500 $ s'ils atteignent une bonne réputation dans leur domaine. De nombreux salaires professoraux proviennent des dotations de chaires, des postes d'enseignement créés suite à la donation à l'université d'une quantité d'argent substantielle (généralement 50 000$ ou plus). La dotation est alors investie par le conseil d'administration, et les intérêts qu'ils en tirent fournissent le salaire des professeurs. Ces chaires sont généralement créées au sein d'un département spécifique, et portent le nom du donateur – la chaire Phineas J. Armitage d'Histoire de l'Europe, par exemple.

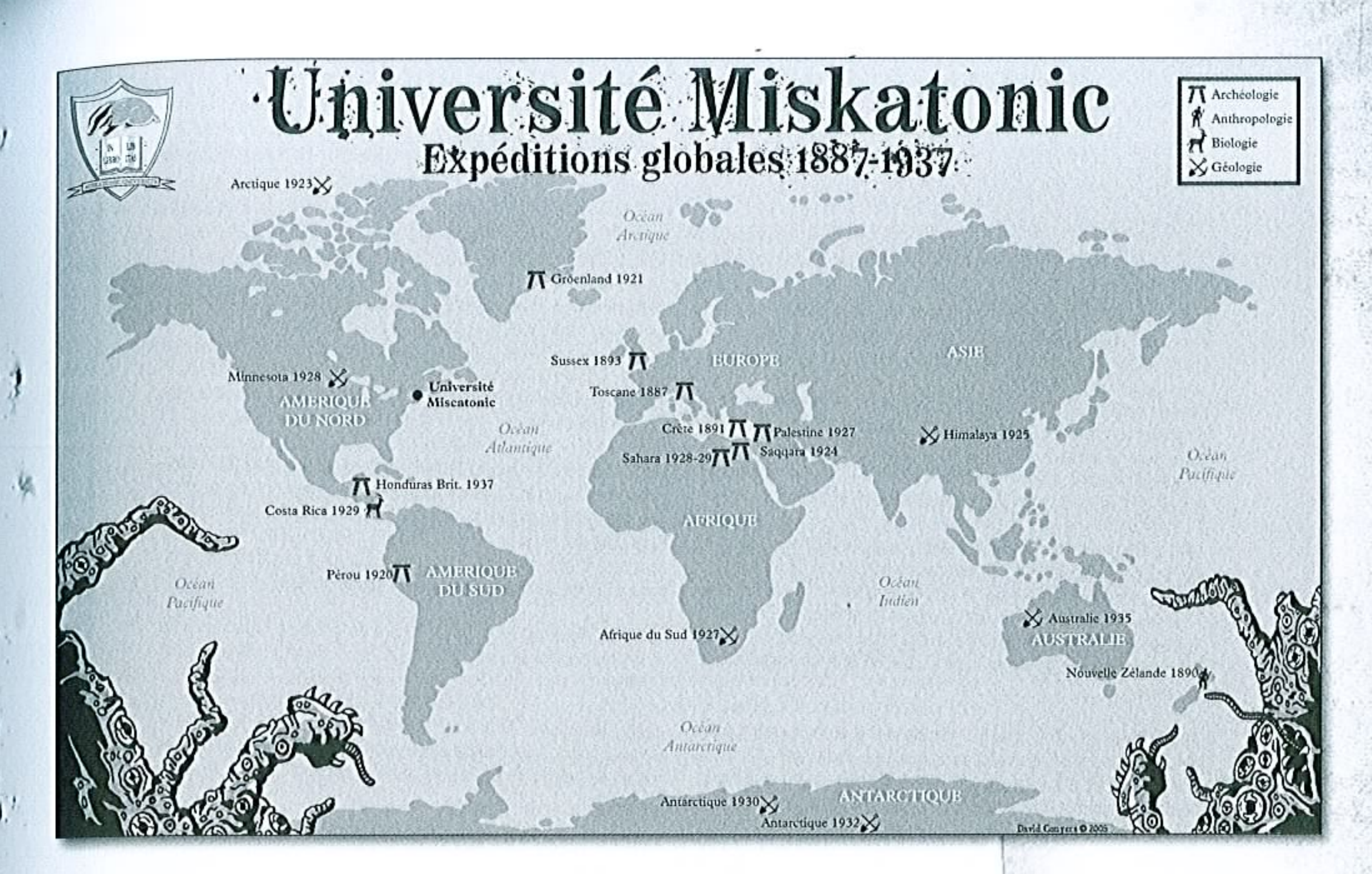
## Bénéfices

La vie d'un chercheur est agréable et douce. Les heures de cours sont courtes, comparées à la plupart des travaux, les dépenses usuelles sont amplement couvertes, et les chercheurs bénéficient d'un certain respect à la fois dans l'université et dans la ville. Les objets qu'un individu ne pourrait s'offrir (comme un prototype d'accélérateur linéaire de particules) peuvent être construits dans un cadre universitaire. Une vaste sélection d'experts sur de nombreux sujets peut être trouvée dans un même bâtiment (déjà payés, dotés de quantités de temps libre, et souvent à la recherche de divertissements intellectuels), et l'une des meilleures bibliothèques de la région est en accès libre à un jet de pierre de là. Aussi longtemps qu'un professeur non-titulaire est responsable, respectueux et relativement brillant, il garde une bonne chance d'être réengagé. Quelqu'un dans la course pour la titularisation mais qui ne l'obtient pas, en revanche, est sur le chemin du départ. Sans patron ou mentor dans le département, un simple instructeur n'a ni sécurité ni futur. Finalement, l'université fournit plusieurs sortes de sécurités pour des investigateurs plongés dans les ennuis. Son excellent hôpital peut réparer le corps ; des conseillers et psychologues peuvent soigner l'esprit troublé ; l'administration peut détourner la police d'affaires mineures ou au contraire la faire venir si de gros problèmes se présentent. Des camarades au sein des enseignants, du personnel et du corps étudiant peuvent fournir de l'aide et (si besoin), de la puissance de feu dans les situations critiques. La surveillance du campus représente une authentique bien que faible défense pour les investigateurs et pour les autres.

A Miskatonic, les professeurs investigateurs ne sont pas seuls dans leurs efforts. Le sentiment communautaire y est puissant, et la plupart de ses membres mettront de côté leurs différents pour aider quelqu'un en détresse. Si toutes ces ressources ne suffisaient pas, la tradition de publication par l'université des notes de recherche posthumes et des thèses inachevées s'assureront que le travail d'un homme survive, même si son propriétaire ne peut plus en dire autant.

## Les attitudes

La gamme des attitudes des professeurs va du révolutionnaire au réactionnaire. Bien qu'une université soit en général plus libérale que la ville qui l'entoure, les traditions et les dogmes au sein de Miskatonic contribuent à forte dose à son conservatisme. Dans les années 1920, les rôles pour femmes sont encore limités, mais le monde isolé de l'université offre une grande liberté à celles qui parviennent à y




entrer. Les dames comme il faut et leurs sœurs plus aventureuses sont bien présentes au sein de la population de Miskatonic.

Par le même procédé, des théories exotiques tempèrent le racisme de l'époque. L'influx d'idées culturelles et religieuses en provenance du monde font de Miskatonic un foyer idéal pour les étrangers. La plupart des étudiants et du personnel sont, après tout, issus des classes moyennes ou supérieures, et donc peu susceptibles de voir en l'étranger esseulé une menace pour leur poste ou leur mode de vie. Les chercheurs étrangers se voient témoigner bien plus de respect dans Miskatonic que dans Arkham, où les habitants sont enclins à la maussaderie dès lors que des peaux de couleur inhabituelle sont concernées. Les étrangers sont également traités comme des égaux par leurs collègues en matière de débats et de discussions. C'est une très bonne époque pour les voyages et les relations interculturelles.

## D'ici et d'ailleurs

Le flux de visiteurs étrangers à Miskatonic fournit un environnement excitant dans lequel les étudiants peuvent apprendre et les investigateurs envisager de nouvelles approches. Le flot de pièces de musées, d'œuvres d'art et d'éléments de collections peut inciter les investigations inattendues, la rencontre avec des cultures inhabituelles et les voyages autour du globe à la recherche d'indices et de réponses.

### Les expéditions de Miskatonic

Le département d'archéologie est le plus internationalement actif de l'université Miskatonic, envoyant fréquemment des chercheurs sur des sites des six continents. Le département d'anthropologie envoie également de jeunes chercheurs dans tous les coins du globe pour rassembler des données sur des tribus et des peuples isolés. Actuellement, l'Alaska est un point d'envoi populaire pour les voyages ethnologiques. Les lieux d'Amérique Centrale et d'Amérique du Sud vers les Caraïbes fournissent nombre d'opportunités aux deux départements. En attendant, des non-diplômés effectuent des fouilles d'été en Nouvelle Angleterre, découvrant des artefacts indiens et des témoignages de l'arrivée des premiers européens.

Les étudiants diplômés du département d'astronomie participent souvent à des observations dans l'ouest et le sud-ouest, et durant les vacances d'été il peut être difficile de trouver le moindre professeur à Miskatonic. Tandis que les biologistes forcenés tendent à rester dans leurs laboratoires, les botanistes collectent constamment des fonds pour des expéditions en Amazonie ou vers le bassin du Congo, comme le font les zoologues. L'Australie et les lointaines îles Galapagos sont également des endroits fertiles pour les recherches. Les géologues sont forcés de voyager pour leur profession : le travail estival de terrain pour les compagnies minières ou pétrolifères se révèle lucratif, s'ils ne traversent pas l'ensemble du pays en évaluant les sédiments et les couches que la nature a laissés comme autant d'indices de ses desseins. Que ce soit pour le profit ou la connaissance, le voyage est vu comme une nécessité légitime dans la plupart des domaines scientifiques, et aussi longtemps qu'un professeur pourra démontrer l'adéquation avec ses besoins académiques, l'université se fera un devoir de les satisfaire. Un voyage de recherches pour un seul homme, comme celui que le Dr Deacon entreprit à Nankin afin d'étudier les archives historiques chinoises, coûte environ 3000 $, et celui-ci fut entière-

# Une chronologie des expéditions de l'université Miskatonic

Miskatonic est connue dans le monde académique pour ses expéditions aux coins les plus reculés du globe. La plupart sont d'impulsion anthropologique ou archéologique, mais beaucoup sont dévouées aux sciences plus dures. Les expéditions peuvent offrir un changement de dynamique à une campagne centrée sur l'école : les gardiens devraient se sentir libres d'inventer n'importe quelle équipée leur paraissant nécessaire. Voici une liste des expéditions de l'université Miskatonic mentionnées dans les fictions de Lovecraft et dans le corpus des scénarios de *L'Appel de Cthulhu* :

**1887 : Toscane.** Une expédition archéologique destinée à découvrir des restes romains et étrusques, menée par le Dr Mathieson. Cette excursion s'est révélée un succès, et plusieurs de ses découvertes sont maintenant exposées au musée de Miskatonic. Durant ces fouilles le directeur de laboratoire, le Dr Laban Shrewsbury, a trouvé le premier morceau de ce qui serait ensuite nommé *les Fragments de Celaeno*.

**1890 : Nouvelle Zélande.** Combinaison d'une étude anthropologique et d'une expédition archéologique pour étudier les cultures et l'histoire des Maoris, cette expédition fut organisée par les professeurs Jonathan Moore et Howard Crosswell. Des problèmes avec des indigènes hostiles mirent un terme à l'épopée, mais les professeurs rapportèrent tout de même des découvertes prometteuses. La mort quelques mois plus tard de la membre d'expédition Géraldine Oxenbury jeta un voile noir sur l'expédition, et ses découvertes ne furent jamais publiées (pour plus d'informations, voir *La Chose sur le Seuil* édité par Jeux Descartes).

**1891 : Crête.** Menée par le Dr. Laban Shrewsbury, cette expédition se concentra sur des sites minoens et grecs classiques. De nombreux articles furent publiés suite aux excavations, mais les fouilles ne mirent à jour aucun élément capital.

**1893 : Sussex.** Une autre expédition archéologique menée par Laban Shrewsbury, cette fois au sud de l'Angleterre pour étudier des ruines de l'époque romaine. A la fin, on ne ramena presque rien de là-bas, et très peu de résultats furent mis sur papier. L'expédition du Sussex fut un échec, et endommagea la carrière du Dr Shrewsbury. Plusieurs de ses collègues l'accusèrent d'être plus intéressé par le déterrage d'autres de ses « fragments de Celaeno » que par les restes romains.

**1920 : Pérou.** Une session archéologique de terrain dédiée à l'étude des cultures Inca, Chimu, et Moché. Un succès retentissant pour le Dr Galloway, le meneur de l'aventure, qui fut présenté ainsi au Dr Ernest McTavish, lequel serait plus tard nommé à la chaire du département d'archéologie de Miskatonic (pour plus d'informations, voir *La Chose sur le Seuil* édité par Jeux Descartes).

**192- : Groenland.** Suite à la découverte d'un ancien mur de pierre intact, enserré dans le côté d'un glacier du Groenland, le Dr Mathieson organisa en hâte une expédition pour étudier cette étrangeté avant qu'elle ne disparaisse. Suite aux examens du mur, Mathieson mena le groupe dans les terres (pour plus d'informations, voir *La Trace de Tsathogghua* édité par Jeux Descartes. Il n'existe pas de date spécifique pour cette expédition, afin que les gardiens puissent s'ils le veulent la placer dans leur propre campagne à Miskatonic).

**1923 : Arctique.** Le Dr Moore du département de géologie organisa cette étude intensive de la glace polaire du nord. Bien que raccourcie en raison du mauvais temps, l'expérience gagnée en transport arctique et en forage d'échantillons géologiques se montrera essentielle dans les expéditions suivantes de l'université en Antarctique.

**1924 : Égypte.** Le Dr Galloway et le nouvellement engagé Dr Francis Morgan conduisirent une excavation de six mois à Saqqarah, le site de la pyramide à degrés de Djéser. L'expédition ramena de nombreux restes intéressants, notamment la momie qui serait plus tard connue sous le nom de « vieux loucheur » (voir la section « La momie de Miskatonic » pour plus de détails).

**1925 : Himalaya.** Des enseignants des départements de géologie, de biologie et d'anthropologie participèrent à cette expédition. En dépit des morts de plusieurs porteurs locaux dans une avalanche, l'aventure fut déclarée un succès retentissant. Les échantillons du sol et les fossiles recouvrés permirent au Dr Moore d'établir une nouvelle histoire et chronologie de l'ensemble de l'Himalaya.

**1927 : Palestine.** Une expédition archéologique près de la Mer morte, menée par le Dr Jonathan Moore. L'aventure finit en tragédie avec la mort d'au moins un membre. En effet, le Dr Moore lui-même fut déclaré disparu juste après la fin de l'expédition, et démissionna de son poste à Miskatonic peu après son retour (pour plus d'informations, voir *La Chose sur le Seuil* édité par Jeux Descartes).

**1927 : Afrique du Sud.** Le Dr Moore de géologie organisa cette incursion pour examiner certains des plus anciens affleurements connus.

**1928 : Minnesota.** Une autre étude géologique, cette fois dans le Bouclier précambrien (ou canadien), de certaines des plus anciennes roches du monde. Le Dr Jackson du département de géologie mena l'expédition.

**1928-9 : Égypte.** Une intense série d'excavations archéologiques menées par le Dr Galloway dans l'ouest du désert du Caire. Galloway passa plus d'un an à chercher la mythique « Vallée des Vents », supposée contenir la tombe du tristement célèbre haut prêtre hérétique Nophru-Ka. Durant l'été 1929 l'expédition connut de sérieux problèmes avec des tribus locales de Bédouins, et s'acheva abruptement (pour plus d'informations, voir le scénario « The Sands of Time » de la campagne *The Day of the Beast*, par Chaosium. C'est au gardien de décider si Galloway et son équipage sont ne serait-ce que revenus d'Égypte).

**1929 : Costa Rica.** Une importante expédition organisée par le département de biologie pour étudier l'écologie et la diversité de cette remarquable région. De nombreux professeurs de géologie accompagnèrent également l'équipe pour examiner les effets d'un climat incroyablement varié.

**1930 : Antarctique.** Une expédition scientifique massive incluant des membres des départements de géologie, de physique et de météorologie, qui rencontre au départ un incroyable succès avant de virer au tragique tandis que l'équipe du biologiste Percy Lake périt dans une terrible tempête (voir *Les montagnes hallucinées* de H.P. Lovecraft et la campagne lui faisant suite Par delà les Montagnes Hallucinées aux éditions Sans-Détour).

**1932 : Antarctique.** Épopée scientifique tentant de retrouver les restes des hommes perdus lors de la désastreuse aventure de 1930, l'expédition Starkweather-Moore espère également vérifier les remarquables découvertes de Lake et apporter plus de lumière sur le sort incertain de ses prédécesseurs (voir *Par delà les Montagnes Hallucinées* aux éditions Sans-Détour).

**1935 : Australie.** Des professeurs des départements de géologie, d'anthropologie et d'archéologie participent tous à cette incursion dans le désert d'Australie, prétendument pour enquêter sur d'anciennes ruines s'y trouvant. Le professeur Nathaniel Wingate Peaslee et son fils, le Dr Wingate Peaslee, accompagnent également l'équipe mais pour des raisons plus personnelles (voir *Dans l'abîme du temps* de H.P. Lovecraft).

**1937 : Honduras anglais.** Une expédition archéologique consacrée à l'étude des Mayas par le Dr Francis Morgan qui s'achèvera de façon désastreuse dans les terres sauvages et inconnues de la forêt de la pluie. Un seul membre survivra (pour plus d'informations, voir *A Resection of Time* et « The Pits of Bendal Dolum » du supplément *Cthulhu Classics*, tous deux chez Chaosium).

ment réglé par l'université en plus du salaire du professeur. Monter une expédition incluant des chercheurs de l'université, du personnel et des étudiants diplômés implique de fortes dépenses d'équipement en plus des salaires et des frais de voyage, et peut aisément dépasser les 50 000 $. La première expédition en Antarctique coûtera plusieurs fois ce montant. Les expéditions sont à double tranchant : elle peuvent apporter beaucoup de célébrité et de prestige à l'université si des découvertes significatives sont faites, mais elles se révèlent dévastatrices financièrement si elles échouent. Le récent contre-coup en Palestine, couplé avec les futurs désastres en Antarctique et dans le Honduras anglais, feront plier l'université Miskatonic jusqu'à être près du point de rupture.

## Les invités et les visiteurs

Le département d'histoire ancienne est connu pour inviter des conférenciers extérieurs à rester un semestre, souvent pour des raisons indépendantes des qualifications académiques des visiteurs. Le marin grec qui devint accidentellement instructeur en visite pendant un an en raison de son inépuisable stock de légendes populaires est légendaire, mais ne constitue en aucun cas un incident isolé.

La plupart des voyageurs internationaux apportant quantité d'artefacts au musée d'exposition peuvent être persuadés de venir donner une conférence, ou deux selon les circonstances ou les implications de leurs découvertes. Ces rapports de première main sont avidement appréciés des départements d'anthropologie et d'archéologie, des citoyens éclairés et parfois même d'une phalange des beaux arts, en fonction du sujet.

Le département des langues classiques encourage également les visiteurs d'autres parties du monde à venir apporter leur savoir linguistique à la bibliothèque Orne sous forme de codex et de tomes.

Le département de religion n'existerait pas sans le flot constant de conférenciers internationaux capables de communiquer leur expertise et leur savoir.

Un nombre surprenant d'étudiants diplômés et de post-doctorats d'origine indienne passent une ou deux années à l'université Miskatonic dans les départements de mathématiques et de physique ; culturellement, l'Inde encourage la pensée analytique si fondamentale à ces matières. Le département de philosophie est également enrichi par un monde de points de vue, de pieux visiteurs offrant souvent un véritable festin intellectuel à la pensée académique.

## Comment survivent les investigateurs du campus

Les plus grands risques que devront affronter nombre d'investigateurs (à l'exception des dangers mortels) pourraient bien être les répercussions légales et sociales de leurs activités. Scandales, arrestations et enfermement dans un asile peuvent être aussi déterminants pour la vie d'un investigateur que n'importe quel monstre. Les natifs de Miskatonic devront toujours craindre ces dangers, même s'ils découvriront souvent qu'il reste toujours de la place pour d'authentiques terreurs.
A l'intérieur de l'université, la rumeur et les scandales sont impossibles à dissimuler longtemps mais la communauté de Miskatonic cache généralement à l'extérieur ses embarrassants secrets. Une femme du personnel connue pour de nombreuses liaisons ou un instructeur mâle accusé de vol pourraient tous deux trouver insupportable leur vie à l'université, mais ils ne subiraient aucune condamnation des gens d'Arkham, lesquels pourraient ne jamais entendre parler de leurs affaires. La rumeur ne les suivrait probablement pas quand ils partiraient, mais aucun membre d'une communauté universitaire ne recevrait non plus de lettre de recommandation.

Même si des crises du Mythe finiront par arriver, des investigateurs à Miskatonic pourraient bénéficier de semaines, de mois, de semestres entiers entre deux horreurs pendant lesquels se relaxer et se restaurer. Avec tous leurs temps libres, leurs heures de travail n'interfèrent généralement pas avec le rythme de leurs investigations. Le manque de changements dans la vie universitaire est une composante stable capable de contrebalancer la connaissance horrifique qu'un investigateur doit endurer. Les étudiants peuvent sombrer dans l'hédonisme et la frivolité de la jeunesse, tandis que les professeurs peuvent s'enfouir dans leur travail.

Après avoir suffisamment esquivé la mort de justesse, même le plus robuste et dévoué des investigateurs se retire de la vie active, pour avoir un enfant, écrire des vers pétrarquisants, faire campagne pour devenir président ou contempler la mer qui toujours change. Après avoir appris trop de secrets que l'homme n'était pas fait pour connaître, certains se retireront définitivement dans le monde de l'enseignement, corrigeant des copies sans fond et donnant des ordres à d'humbles étudiants diplômés. Les étudiants investigateurs finiront quand à eux par avoir leurs diplômes et aller ailleurs, parfois très loin d'ici.

Si les professeurs investigateurs devaient rester à Miskatonic, se consacrant à des cours pour diplômés ou travaillant à gagner la titularisation, il est probable qu'ils subiraient encore une fois la menace de l'au-delà. Ayant perdu un peu de leur santé mentale, ils deviendraient sans doute plus proches du monde du bizarre qui s'attarde sur le campus. Certains regarderaient directement le visage de l'inconnu et partiraient en croisade contre lui, pour le bien de l'université et de la race humaine. Pour ceux-là, aucune retraite ne serait possible.

## La folie dans le monde académique

Un comportement étrange est tolérable et même acceptable dans le monde du savoir, aussi longtemps qu'il s'accorde avec le statut académique. Les étudiants ordinaires et le personnel, plus bas dans l'ordre social, doivent se conformer aux normes de la société, quelle que soit la bizarrerie de leur monde

intérieur, et l'université ne tolèrera pas longtemps ceux qui ne cherchent pas à s'adapter. Les étudiants doués et les enseignants sont évalués sur une échelle différente. Au sein de cette foule privilégiée, ce qui ne relève pas de la démence peut passer inaperçu. Obsessions névrotiques, théories ridicules, habillement inhabituel et suspicion paranoïaque font partie de la vie de tous les jours. Sans commentaires ni censure, un professeur de Miskatonic peut avoir des habitudes et des manières pour lesquelles un notable ou un individu ordinaire d'Arkham se ferait arrêter et mettre en prison.

Dans le cadre universitaire, de nombreuses raisons peuvent justifier le comportement d'un individu. Des phrases comme « a dû travailler toute la nuit sur son article » ou « vient d'échouer à son examen de maths » excusent parfaitement un peu de bave aux lèves et des manières brutales. Pourtant, même à l'université Miskatonic, un investigateur est tenu par l'honneur d'essayer d'observer les usages de la Nouvelle Angleterre et de garder privés de tels débordements. Trop d'incidents et sa réputation en souffrira. Un érudit susceptible d'être brisé par la vie académique n'est clairement pas la bonne personne pour Miskatonic et devrait probablement démissionner. Un peu de folie ici ou là est parfaitement normal, mais un comportement destructif permanent est une raison de renvoi. Une fois mis à la porte, le pauvre investigateur est à la merci de l'attention publique, et doit composer avec la perspective probable de l'asile.

Alors qu'un étudiant investigateur perd sa Santé Mentale, ses camarades commencent à utiliser des mots comme « reclus », « obsédé », « secret » ou « flippant ». Un membre du corps enseignant pourrait dire qu'il « n'est jamais en retard dans ses devoirs », puis grimacer, indiquant par là son avis sur la déclaration d'un collègue comme quoi l'étudiant est en fait de plus en plus névrosé. Dans de tels cas, les étudiants à problèmes sont encouragés par l'administration à prendre du repos. S'ils refusent de partir, ils peuvent se voir renvoyés pour comportement destructif.

Considérés comme fous, des étudiants de bas niveau risquent plus que leurs aînés ou que les étudiants diplômés. Ils ne sont, après tout, que des résidents temporaires de l'université n'ayant pas fait leurs preuves. Du talent ou de la réputation (et un statut universitaire) favoriseront la tolérance mais pas indéfiniment. Il est très rare qu'un professeur ou un membre permanent du personnel soit convoqué par l'assemblée de l'université. De tels individus ont plus de chances de se voir donner un petit bureau dans un coin isolé, où ils ne pourront plus déranger les autres. Un professeur titulaire sera simplement retiré de ses classes et de ses comités et mis en congé sabbatique. Le vieil enseignant excentrique qui parle parfois à des gens qui ne sont pas là ou qui passe ses journées à gribouiller d'incompréhensibles équations sur des vitres au crayon gras sera gentiment toléré, et ses bizarreries pourront devenir légendaires sur le campus. L'étrange affliction de Nathaniel Wingate Peaslee a été un de ces cas.

Les psychologues et docteurs en médecine interrogent et aident avec joie leurs collègues, même si ce n'est que pour rassembler des données pour leur propre spécialité. De telles psychothérapies ne coûtent rien et ont les chances habituelles de succès, mais un désastre institutionnel pourrait advenir si un thérapeute maladroit ne connaissait pas encore le Mythe : un examen pour traiter une brève crise d'hystérie pourrait finir en traitement prolongé pour paranoïa ou schizophrénie si le patient en disait trop.

Les pertes sur le long terme de Santé Mentale peuvent prendre plusieurs formes dans une campagne à Miskatonic. Les phobies, peurs et névroses sont toujours viables, mais les investigateurs peuvent aussi se voir habiter par l'envie de comprendre ce qu'ils ont vu, et devenir obsédés par la recherche des profondes vérités du Mythe. Les enseignants comme les étudiants viennent à Miskatonic pour apprendre, après tout. Ils ne rencontrent alors plus le Mythe par chance : ils le cherchent désormais sous toutes ses formes. Les interactions avec la société ne deviennent peu à peu guère plus que des simulacres. Certains investigateur finiraient par ne plus être capables d'affronter la vie hors du campus, et par refuser d'en sortir.

## La vilénie dans le monde académique

Une fois qu'un professeur ambitieux a goûté à la célébrité académique, il peut parfois être prêt à tout pour garder le statut de roi de la colline intellectuelle. Un peu d'influence peut empêcher certains papiers de circuler, des réputations peuvent être égratignées par la critique, et des théories prometteuses peuvent être vouées à l'oubli, damnées par de fausses félicitations. Les rivalités académiques peuvent devenir amères, s'étendre sur des décennies et consumer des carrières entières. Les investigateurs travaillant ou visitant l'université Miskatonic sont presque certains de devoir appeler à l'aide un professeur. Demander à un archéologue de dater un fragment de poterie est simple, et obtiendra probablement une réponse immédiate puisque les chercheurs aiment à montrer leurs connaissances personnelles. De même, présenter une théorie et demander une opinion est généralement sûr d'obtenir un paquet de commentaires. Les investigateurs doivent considérer, néanmoins, que certains professeurs peuvent être peu scrupuleux ou sensibles à la tentation. Telle demande risque de ne pas recevoir de bonnes réponses de la part de certains professeurs à propos de sujets que ces derniers pourraient rapidement tourner en avantage professionnel. De même, d'étranges preuves susceptibles de réfuter une théorie prisée par les académiciens risquent de se voir rejeter comme un rien.

Si un professeur comprend qu'agir rapidement peut sauver l'université, alors il le fera et sans réfléchir. Mais si la question semble être « si vous répondez à cela rapidement, je gagnerai le prix Nobel », alors il risque au moins de s'arrêter pour se demander si le prix en question ne serait pas mieux dans sa maison plutôt que dans celle de l'investigateur.

Une autre mise en garde est liée au niveau d'éducation du questionneur. Si les investigateurs eux-mêmes n'ont peu ou aucunes

bases sur un sujet, un expert condescendant pourrait leur simplifier l'information jusqu'à la rendre inutile. Une simple demande comme « avez-vous vu de telles inscriptions auparavant ? » de la part d'un professeur complet pourrait finir sur une réponse précise (« ah, oui, elles sont assez semblables à celles de certains Inuits du Groenland, spécialement une tribu qui est dite avoir été bannie au dix-septième siècle. Notez les glyphes se référant à Cthulhu... », etc). Pour des investigateurs de la classe ouvrière, une femme peut-être ou une autre personne jugée inférieure, les révélations seront bien moindres (« intéressant spécimen. Hmmm, eskimo du dix-septième siècle. Peu après le début du commerce avec les baleiniers... »). Un professeur sans scrupules pourraient y voir une opportunité de gains (« une pièce intéressante. Voudriez-vous me la vendre ? Je pourrais vous en offrir dix dollars. ») ou en faire un échantillonnage pour ses propres recherches, tout en envoyant les incompétents à la bibliothèque pour y faire les recherches à sa place. Des experts peuvent être appelés pour fournir données, dates, périodes et autres éléments spécifiques, mais les investigateurs doivent aussi faire attention aux motivations qui les animent.

La perspective d'un professeur d'université sortant des bois pour résoudre un mystère pour les joueurs n'est pas très réjouissante. Il est plus probable que ceux-ci rassemblent une équipe d'investigateurs par eux-même et les lancent sur l'enquête, jetant la prudence aux orties afin de pouvoir mettre incontestablement leurs mains sur quelque incroyable connaissance.

## Personnalités de Miskatonic

Comme dans toute institution de ce type, le campus de Miskatonic est habité par toutes sortes d'âmes disparates, certaines n'étant liées au corps étudiant ou enseignant que tangentiellement. Il y a, bien sûr, le petit personnel, les héros ignorés (à leurs yeux, du moins) qui s'occupent de tous les détails insignifiants dont les professeurs et les étudiants ne veulent pas entendre parler, et sans les efforts desquels l'université cesserait rapidement d'exister. Il y a également des personnes extraordinaires marchant au cœur du corps étudiant.

La plupart d'entre eux restent sans nom ni visage dans une campagne basée sur Miskatonic. Il y a les officiels du campus et les notables que les étudiants et les professeurs investigateurs risquent de devoir rencontrer ou affronter en pleine crise. Trois membres du personnel sont inclus ici, ainsi que l'homme qui pourrait bien être le plus étrange étudiant de Miskatonic. Les gardiens peuvent les utiliser librement comme aide, source d'informations ou de mensonges, fausse pistes... comme ils l'entendent.

### Le veilleur de nuit

La sécurité dans le campus, au sens moderne, est pratiquement inexistante dans le Miskatonic de 1928. Les « vrais » crimes (n'importe quoi de plus sérieux qu'un simple vol ou qu'un trouble du calme) sont terriblement rares sur le campus et dans Arkham en général. La plupart des Arkhamites ne ferment toujours pas leurs portes la nuit, bien qu'il faille noter qu'au couvre-feu l'université ferme tous les bâtiments et laboratoires du campus. En effet, la mort mystérieuse de Walter Gilman et la tentative d'effraction de Wilbur Whateley dans la bibliothèque Orne ont toutes deux marqué 1928 comme l'année la plus chargée de mémoire d'homme, du moins en matière de drames au campus.

Du point de vue de l'administration de l'université, le vandalisme rampant constitue une menace bien plus importante pour Miskatonic que toutes les déprédations d'un quelconque voleur, assassin ou violeur. A leurs yeux, le couvre-feu nocturne est tout ce qui se dresse entre l'université et le corps étudiant devenu fou, et le veilleur de nuit est le garant de cette barrière, le gardien de la paix du campus. Le travail n'est en vérité pas aussi important que ce que les administrateurs voudraient croire, mais cela n'empêche pas le veilleur de nuit de prendre son travail très au sérieux.

Intelligent, capable et avide de plaire, Terrance Xavier O'Kelly est le nouveau veilleur de nuit depuis la deuxième semaine d'août. Son prédécesseur, le vieil Arkhamite Whitney Finner, a pris sa retraite après la tentative d'effraction de Wilbur Whateley le 3 août. Ce que Finner peut avoir vu des derniers moment de Wilbur est laissé à l'imagination du gardien. Alors que le semestre d'automne commence, O'Kelly se familiarise encore avec son nouveau boulot. Chaque nuit, il doit patrouiller les extérieurs et s'assurer que toutes les portes devant être fermées le restent. Il effectue également un rapide tour de chaque bâtiment une fois par nuit, sans se référer pour autant à un quelconque horaire et jamais tout à fait dans le même ordre. Le veilleur de nuit est également prompt à réagir à tout signalement d'étrangers traînant dans le coin, et fonce répondre à tout appel à l'aide ou signe de cambriolage. Quiconque pris à traîner, s'infiltrer ou se faufiler sur le campus après le soir est bon pour tomber sur O'Kelly, et le jeune homme sait être tenace quand il donne la chasse.

O'Kelly a l'ouïe fine et attentive, bien que son inexpérience fasse de lui une sorte de tigre de papier (du point de vue d'un vandale de campus). Tout d'abord, le nouveau veilleur de nuit est encore en train d'apprendre les entrées et sorties de la plupart des bâtiments du campus, et est à peine au courant de l'existence des tunnels du dessous. Les grilleurs de couvre-feu bien informés peuvent le semer assez facilement, surtout dans certains des plus anciens édifices. O'Kelly est aussi en train de coller des noms aux visages, et n'a qu'une petite idée de qui est réellement sur la liste des enseignants et étudiants diplômés autorisés dans certains bâtiments après le soir. Plus d'un élève l'a dupé ainsi, et les combines des fraternités pendant les bizutages de fin d'année ont déjà entraîné plus d'un « acte de vandalisme rampant » et ce juste sous le nez d'O'Kelly. Ces problèmes ne font qu'encourager le jeune homme à travailler d'avantage,



### Terrence O'Kelly

**24 ans, Nouveau veilleur de nuit**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 08 | Agilité | 40 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 11 | Connaissance | 55 % |
| INT | 13 | Intuition | 65 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 65 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 35 % |
| Conduite : automobile | 45 % |
| Dissimulation | 40 % |
| Écouter | 65 % |
| Esquive | 45 % |
| Métier : serrurerie | 20 % |
| Nage | 45 % |
| Se cacher | 25 % |
| Trouver Objet Caché | 60 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre<br>dégâts 1D3 + Impact | 60 % |
| • Matraque<br>dégâts 1D6 + Impact | 40 % |
| • Revolver cal. 38<br>dégâts 1D10 | 60 % |



## Dr Cecil Waldron

**69 ans,Médecin du campus**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 09 | Puissance | 45 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 24 | Connaissance | 99 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 62 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Médecine | 55 % |
| Premiers soins | 75 % |
| Raconter des histoires sans intérêt | 45 % |
| Sciences de la vie : pharmacologie | 65 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

et d'ici quelques années il espère avoir rendu Miskatonic aussi sûre qu'un coffre-fort. Le veilleur s'est rapidement fait un ami en la personne du chef jardinier Isaiah Potter (voir plus loin), dont l'immense connaissance du campus lui sert de ressource essentielle.
Né et élevé à Arkham, O'Kelly a grandi pour devenir un petit dur, traînant avec les Finn (un gang notoire d'Arkham fait de jeunes irlandais) vers Rivertown. A plus d'une occasion, il a commis de petits délits à la demande du gang O'Bannion en espérant devenir un criminel. A un moment, pourtant, O'Kelly a décidé de rentrer dans le rang, et espère que son nouveau boulot lui procurera des relations et une meilleure carrière. Son passé marqué avec le gang O'Bannion sera difficile à oublier. O'Kelly n'a en fait jamais été arrêté, mais ses liaisons peu recommandables sont susceptibles de ruiner sa réputation si elles viennent à être connues. Le veilleur a un petit bureau au sous-sol du gymnase Axton, mais son devoir s'assure qu'il ne soit que rarement trouvable là-bas.

## Le médecin du campus

Alors qu'il venait tout juste d'avoir 69 ans, Waldron vint à Arkham depuis Boston. Autrefois conférencier à la faculté de médecine, le Dr Cecil Waldron s'était retiré de l'enseignement quelques années auparavant, mais trouvait qu'il n'était pas encore prêt pour une vie de sédentaire. L'administration fut assez bonne pour lui donner le poste de médecin du campus, un travail approprié pour un homme en semi-retraite. Il possède désormais une petite infirmerie et un bureau dans les sous-sols du hall des sciences Atwood.

Le « doc » Waldron administre de l'aspirine, prend soin des entorses, des coupures, des petites éruptions cutanées et se charge de toutes ces choses qui ne peuvent être envoyées en salle de réception (d'urgences) de Sainte Mary. Des investigateurs blessés au cours de leur apprentissage ou de leurs investigations peuvent aller chercher des soins médicaux compétents auprès de Waldron, mais ils devraient se méfier de la curiosité du gentleman. D'étranges rougeurs, des marques ou des blessures intrigantes attireront des questions abruptes de la part du bon docteur, et des réponses évasives le pousseront certainement à porter ses suspicions à l'administration voire même à la police. Il traita par deux fois Walter Gilman, prenant notes du comportement nerveux de l'étudiant et recommandant que le jeune homme fasse une pause dans ses études.

## Le jardinier en chef

Tenant plus de l'épouvantail mité que de l'homme, Isaiah Potter (ou « ce vieux pot de terre d'Isaiah » comme on l'appelle généralement autour du campus) a travaillé sur, autour et sous le campus de Miskatonic pendant 43 ans. Il a appris du précédent jardinier à l'âge de 17 ans, et chaque moment qu'il a depuis passé à travailler sur les pelouses a été un plaisir et une source de profonde satisfaction personnelle. Nul ne le devinerait pourtant à en juger par son comportement bourru : méprisant et désagréable à l'extrême, Potter a toujours trouvé plus aisé de parler aux plantes qu'aux gens, et son attitude brusque l'aurait très certainement fait virer depuis longtemps sans son talent évident et son amour pour son travail.

Personne sur le campus (pas même Isaiah lui-même) ne peut se rappeler qui l'a en premier appelé « vieux pot de terre d'Isaiah », discrète référence au Vieux Testament et à Isaiah/Esaïe 45:9-10, mais le nom allait si bien avec la forte éducation religieuse qu'avait reçu Potter qu'il fut sur le champ adopté et lui colla à la peau. Désormais, appeler le vieil homme par son surnom est la seule façon de s'assurer que ce dernier réponde avec un gloussement et un clin d'œil plutôt qu'avec les feux de l'enfer.

Potter supervise les jardiniers dans leurs tâches presque tous les jours de la semaine ; ces travailleurs saisonniers sont entraînés et rappelés par Potter en fonction de leurs performances et de leur bon comportement. Quand sonne la fin de la journée, le jardinier en chef passe encore plusieurs heures à arpenter les allées, fumant tranquillement sa pipe tout en mesurant les accomplissements du jour à l'aune de ses rigoureuses exigences. Autodidacte, le vieux pot lit ensuite tard dans la nuit, parcourant des magazines d'architecture et d'horticulture pour l'inspiration. Les résultats sont faciles à voir, bien que peu les reconnaissent ou les admettent comme étant autant de triomphes du pot de terre. Homme modeste, il ne saurait en être autrement pour lui.

Pot de terre était à l'université Miskatonic bien avant Bob Bradbury, et le chef du service d'entretien a appris depuis longtemps à laisser à Potter tous pouvoirs sur ce qui touche aux plantes, arbres, haies ou allées. La plupart des enseignants et du personnel prennent pour évangile la parole de Potter. Au fond de lui, le jardinier a un profond respect pour les hommes instruits et pour les étudiants qui coupent chaque jour à travers son quadrilatère bien aimé, et il voit son travail comme la meilleure façon pour lui de contribuer à l'éducation et l'apprentissage, deux vertus qui l'ont complètement évité dans sa jeunesse. Les étudiants et les professeurs qui parviennent à s'en faire un ami (une tâche difficile, mais possible avec un an ou deux de patience et d'attention) trouvent en lui une source d'informations utiles sur Miskatonic, comme :

- Quand les bâtiments ont été construits, rénovés ou abandonnés
- Où commencent et finissent certains tunnels
- Quelles sortes d'empreintes il trouve dans le lit des fleurs fraîchement plantées
- Quelles personnes pourraient préparer quelque chose – le nombre de chose qu'un homme peut surprendre pendant qu'il taille une haie ou élague un arbre est étonnant

Jour après jour, le pot de terre ne reconnaît qu'un seul pêché capital – le vandalisme volontaire de ses chères plates-bandes. Le simple fait de marcher sur l'herbe attire son sifflement et sa réprimande cinglante s'il est témoin de l'affront. Quiconque va jusqu'à casser une vitre, vandaliser un bâtiment, ruiner une pelouse ou passer à travers une haie

peut s'attendre à une bordée d'injures, à moins que des personnes plus calmes n'interviennent. Les coupables féminines se verront escortées par la force jusqu'au bureau du doyen des étudiants.

## Le plus vieil étudiant du campus

Né à Albany, Ohio en 1858, Weatherton Artsbalm, un robuste septuagénaire, montre tous les signes des bonnes manières, même si sa garde-robe tend vers le fripé et le dramatiquement démodé. Artsbalm détient trois diplômes d'instituts d'études supérieures : un diplôme d'agriculture de l'institut de Wilmington, un diplôme en théologie de l'université d'Innsbruck en Autriche et un diplôme en philosophie de l'université de Cambridge. Artsbalm n'exerce (et n'a en fait pas exercé depuis plus de vingt-cinq ans) aucun travail sûr ou respectable, ce qui fait de lui une sorte d'énigme pour les braves Arkhamites. L'homme s'en est toujours sorti en utilisant son travail et son ingéniosité, et rejette toute accusation de vagabondage ou d'errance. Pendant les mois les plus chauds, il travaille comme aide de ferme, laboureur ou homme à tout faire et coupe de la glace en hiver dans le fleuve Miskatonic. Artsbalm possède une boîte aux lettres au bureau de poste d'Arkham, sa résidence du moment changeant avec les fluctuations des loyers. C'est un citoyen dûment inscrit, avec ses opinions, son vote non partisan, qui paye scrupuleusement ses impôts et ce quels que soient ses sentiments à l'égard de l'administration du moment.

Globe-trotter, esprit libre et penseur indépendant, Artsbalm vit pour les discussions intellectuelles, qu'elles se passent dans une salle de classe, sur les marches d'une bibliothèque ou autour d'un jeu d'échec et d'un jus bien noir au *Desolate Highway Café*. On peut souvent le trouver traînant dans la bibliothèque Orne, mais il est connu pour se montrer à peu près n'importe où sur le campus sans aucun avertissement. Régulièrement, Artsbalm se lance dans un débat échevelé (avec sa fameuse voix de stentor) avec des professeurs, des étudiants, des citoyens ordinaires ou quiconque veut bien lui parler. Dans ces débats, Artsbalm se comporte avec un mélange étrange de dignité et de comédie, tenant bon sur des sujets complètements obscurs comme si le destin du monde était dans la balance. Sa masse hirsute de cheveux blancs et sa barbe neigeuse contrastent violemment avec ses bottes soigneusement rapiécées et son grand manteau râpé edwardien, noir de jais, qu'il n'enlève que par les temps les plus chauds.

Après une vie entière passée à parcourir le globe à la recherche du savoir, Artsbalm est revenu aux États-Unis en 1921 et habite depuis 1924 à Arkham où il suit un diplôme en langues modernes (italien) à l'université Miskatonic. On l'a régulièrement entendu dire « le jour où nous cesseront d'apprendre, nous commencerons réellement à mourir ». Bien qu'il méprise publiquement le principe de la propriété privée, il a jusqu'à présent résisté aux efforts des socialistes du campus pour l'amener dans leurs rangs, et s'oppose avec véhémence à l'idée de révolution sanglante (s'accrochant là à ses racines quakers). En plus de connaître la Bible par cœur, Artsbalm a appris une quantité prodigieuse de poèmes, classiques et modernes, y compris celui de Matthew Arnold « Le gitan érudit » d'où il a tiré son prénom. Ses discours sont pleins de citations en latin, grec ancien, hébreux et en d'autres langues plus obscures encore.

Suite à son apparition inattendue au banquet d'orientation des première-années vêtu d'une longue robe blanche et portant une faucille (un événement que la plupart des étudiants et que plus de professeurs que ceux qui voudraient bien l'admettre ont trouvé très amusant), les étudiants ont commencé à appeler Artsbalm « le père temps ». Un étudiant diplômé du département de philosophie a lancé le sobriquet après une embarrassante défaite lors d'un débat semi-formel, concédant en maugréant que « finalement le sinistre Kronos finit toujours par nous rattraper ». La déclaration amusa follement Artsbalm qui dit que c'était là la plus sage remarque que le diplômé ait faite de la journée.

L'excentricité encourage la rumeur, et chaque nouveau cours a ajouté une couche de mysticisme au passé d'Artsbalm. Vagabond, poète, philosophe, explorateur polaire ou condamné en fuite (selon à qui vous le demandez), Artsbalm est toujours prompt à maintenir l'aura de mystère qui s'attache si bien à lui. Questionné sur la véracité des rumeurs à son propos, il répond inévitablement : « qu'est-ce que cela a à voir avec le troisième chant du *Purgatoire* de Dante ? (ou avec la Guerre de Troie ? Ou avec le socialisme chrétien ? Etc.) » avant de se lancer dans une rigoureuse discussions académique. En trois occasions notables, Artsbalm a dévié de son schéma habituel, lâchant les informations suivantes :

- Il a conduit une ambulance militaire durant la Grande Guerre en tant qu'objecteur de conscience
- Il a escaladé la Grande Pyramide de Gizeh
- Il a joué aux échecs, une fois, avec le camarade Lénine

Alors qu'on lui demandait pourquoi, de tous les lieux qu'il avait visités, il avait choisi Arkham pour s'installer, Artsbalm fit remarquer : « il y a bien plus de choses se passant dans votre banale et calme université citadine que ce que la plupart des gens verront jamais ». Ironiquement, Artsbalm n'a que peu conscience de l'à-propos de ses commentaires concernant Arkham et Miskatonic, ni de combien ses dires pourraient l'incriminer aux yeux d'un investigateur méfiant. Artsbalm n'a pas de savoir direct du Mythe (à moins que le gardien ne le souhaite), bien que l'étendue de ses connaissances et de ses expériences fassent de lui une source illimitée de fragments disjoints d'informations utiles (ou inutiles). Que les innombrables pépites de culture d'Artsbalm soient des indices pouvant servir à des utilisations pratiques ou soient des histoires sans queue ni tête est laissé à la discrétion du gardien. Il pourrait très bien servir de fausse piste ambulante, d'allié inattendu, ou de mentor de l'étrange.



### Isaiah Potter (alias « pot de terre Isaiah »)

**60 ans, Lugubre jardinier**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 10 | Prestance | 50 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 15 | Agilité | 75 % |
| FOR | 14 | Puissance | 70 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 10 | Connaissance | 50 % |
| INT | 12 | Intuition | 60 % |
| POU | 11 | Volonté | 55 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 59 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Culture universitaire : Miskatonic | 65 % |
| Dissimulation | 48 % |
| Écouter | 55 % |
| Esquive | 45 % |
| Se cacher | 35 % |
| Métier : | |
| - horticulture | 70 % |
| - mécanique | 60 % |
| - serrurerie | 30 % |
| Nage | 45 % |
| Trouver Objet Caché | 60 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre | 68 % |
| dégâts 1D3 + Impact | |



## Weatherton Artsbalm

**(alias père temps ou sinistre Kronos)**
**70 ans, Gitan érudit**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 10 | Prestance | 50 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 24 | Connaissance | 99 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 17 | Volonté | 85 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 73 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 50 % |
| Bibliothèque | 89 % |
| Élevage d'animaux | 40 % |
| Éloquence | 55 % |
| Jouer aux échecs | 63 % |
| Métier : | |
| - charpenterie | 35 % |
| - mécanique | 30 % |
| Nage | 39 % |
| Persuasion | 67 % |
| Sciences humaines : histoire | 35 % |
| Taquiner le poisson | 50 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 55 % |
| Anglais | 81 % |
| Français | 30 % |
| Grec biblique | 59 % |
| Grec classique | 55 % |
| Grec moderne | 33 % |
| Hébreux | 35 % |
| Italien | 25 % |
| Latin | 65 % |
| Russe | 20 % |
| Turque | 20 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre<br>dégâts 1D3 + Impact | 58 % |
| • Fusil semi-auto cal. 30-06<br>dégâts 2D6+4 | 49 % |

# La direction des enseignants et du personnel

## Miskatonic par bureaux et par départements

Miskatonic a quatre instituts, lesquels sont divisées en facultés. Les facultés, à leur tour, sont composées de départements académiques individuels. L'organisation actuelle est relativement nouvelle – avant 1925, chaque département servait de faculté propre, et de nouvelles se développaient comme le chiendent tandis que les administrateurs revoyaient et étendaient vigoureusement la liste des cours disponibles. Le système qui en résultait (décrit dans le *H.P. Lovecraft's Arkham*) était bancal à l'extrême, et les départements traditionnels des facultés de langue, littérature et d'art commençaient à s'inquiéter du nombre de nouvelles facs se battant avec elles pour les dons et les ressources.

En 1925, le Dr Harvey Wainscott prit la place de président de l'université et réorganisa complètement l'ensemble en un système d'instituts et de sections, comme décrit dans le *Miskatonic University Guidebook*. La réorganisation se révéla rapidement être une tâche herculéenne et Wainscott se fit des ennemis pendant la procédure. En dépit de l'inertie académique, il finit par imposer son nouveau système qui fut adopté en 1926/27. Un peu de confusion sur des sujets divers et des plaintes bureaucratiques entraînèrent une nouvelle révision à l'automne 1928, menant à l'organigramme présenté ci-contre.

## L'administration

Supervisant le fonctionnement de tous les jours de l'école, la plupart des étudiants n'ont que peu affaire à l'administration de l'université tandis que les membres du corps enseignant ont peu de chances de lui échapper. La plupart des bâtiments administratifs sont situés dans l'édifice Hoyt.

## Bureaux de l'administration du campus

Ces bureaux gèrent tous les services de l'université, ses enseignants, son personnel et ses étudiants. Allocation d'espace, évaluation des professeurs, organisation des expéditions, collecte de fonds et sanctions disciplinaires, tout cela s'effectue ici, générant des tonnes de paperasse.

Tristement célèbre pour ses proclamations apparemment aléatoires et ses arcanes bureaucratiques, le bureau de l'administration est craint tant par les étudiants que par leurs professeurs. Un exemple : « trois-trente-trois » pourrait soudainement ordonner à la moitié du département d'anglais de partir du mémorial R.C. pour aller au troisième étage de la résidence Locksley, afin de permettre une expansion temporaire des classes de première-année. La semaine suivante, les administrateurs rejetteront la demande du département d'anglais de salles supplémentaires pour assurer les nouveaux cours, et les professeurs se retrouveront à exercer dans leurs bureaux étriqués.

La réorganisation permanente de l'université semble devenir de plus en plus frustrante chaque année.

**Le président** : le Dr Harvey Wainscott a maintenant quarante-huit ans. Autrefois populaire doyen des étudiants à Dartmouth, il fut engagé il y a trois ans par le conseil d'administration pour présider à la réorganisation de l'université en ses actuels facultés et départements. Par ces évolutions irrégulières, il s'est attiré l'inimitié des enseignants de langue, littérature et art, bien que les administrateurs applaudissent ses tentatives de ramener l'université plus près du monde moderne. Ceux-ci s'enorgueillissent pourtant de l'étendue et de la profondeur des cours scientifiques de Miskatonic.

Wainscott a également mis Arkham en émoi en briguant la charge de maire de la ville, un travail à temps partiel, contre l'éternel maire Peabody. Les élections se tiendront le 6 novembre.

**Le vice-président** : David Edmund, diplômé de langue, littérature et art à Miskatonic en 92, cinquante-cinq ans. Il servit également de vice-président sous le Dr Addleson, le précédent président, et fut déçu de se voir refuser une promotion. Excellent administrateur mais leader sans charisme, il fonctionne admirablement en tant que lieutenant. Il n'apprécie guère certaines des réformes académiques de Wainscott.

**Le doyen des étudiants** : le Dr Marinus Bricknell, diplômé de droit à Miskatonic en 92, 50 ans. Le doyen Bricknell s'occupe des étudiants de Miskatonic, surveillant l'application du règlement, les activités du campus et les organisations étudiantes, et gérant les dortoirs et leur personnel. La plupart des étudiants connaissent et craignent Bricknell pour son autre prérogative, celle d'autorité suprême sur la discipline. Ceux amenés à son bureau sont réprimandés, suspendus voire expulsés sur son ordre. Si bienséance et décence sont les maîtres mots de Bricknell, le doyen n'est pas connu pour sa bienveillance.

## Bureaux du secrétaire général

Deux fois par an, ce bâtiment se remplit d'étudiants venus s'inscrire. Durant la première semaine de cours, des foules de jeunes hommes cherchent à trouver leur chemin dans la paperasse officielle, à résoudre des conflits d'emploi du temps , à changer ou abandonner un cours non désiré et à payer leurs frais d'inscription. Tous les employés ici sont mornes, moroses et clairement sans patience dès qu'il s'agit de régularisation et de paperasse. La légende du campus raconte que beaucoup d'entre eux sont d'anciens étudiants ayant échoué à remplir leurs formulaires d'inscription correctement, condamnés à l'esclavage éternel au trois-trente-trois.

**La secrétaire générale** : Mlle Ruth Ellen Whitby a maintenant trente-sept ans et est

## L'université Miskatonic par bureau et par département

**Administration**
- Bureau de l'administration du campus
- Bureau du secrétaire général
- Bureau du trésorier
- Bureau du doyen des étudiants
- Département d'entretien
- Département des services aux étudiants

**Institut de langue, littérature et art (LL&A)**
- Faculté d'antiquité
  - Département d'histoire ancienne (Classique)
  - Département d'archéologie
- Faculté des arts
  - Département des beaux-arts
  - Département de musique
- Faculté du comportement humain (anciennement histoire et sciences sociales)
  - Département d'anthropologie
  - Département de géographie
  - Département d'histoire
  - Département de psychologie
  - Département de sociométrie
- Faculté de rhétorique
  - Département des langues classiques
  - Département d'anglais
  - Département des langues modernes
  - Département des études orientales
- Faculté de religion naturelle et révélée
  - Département de philosophie
  - Département de religion

**Institut des sciences (SCI)**
- Faculté des sciences appliquées
  - Département d'ingénierie
  - Département de métallurgie
- Faculté des sciences naturelles
  - Département d'astronomie
  - Département de biologie
  - Département de géologie
- Faculté des sciences physiques
  - Département de chimie
  - Département de physique
- Faculté Astor de mathématiques
  - Département de mathématiques

**Institut de médecine (MED)**
- Faculté de médecine
- École d'infirmières
- Faculté d'éducation physique

**Institut de droit et d'affaires (LAW)**
- Faculté d'affaires
  - Département d'affaires et d'économie
- Faculté de droit

dans la fleur de sa vie intellectuelle et émotionnelle. Elle est aussi compétente, intelligente, et visionnaire pour ce qui touche aux archives de l'université que l'est le Dr Armitage à propos du contenu de sa chère bibliothèque. Son zèle et sa compassion à l'égard du corps étudiant de Miskatonic ne touchent hélas que rarement les employés auxquels les étudiants doivent faire face en s'inscrivant.

### Bureaux du trésorier

Les bureaux du trésorier s'occupent et enregistrent toutes les transactions financières de l'université. La plupart des interactions des étudiants avec le trésorier se limitent à la collecte des frais d'inscription, mais le bureau paye aussi les factures, les émissions et les chèques du personnel, et gère les possessions physiques, les comptes bancaires, les prêts et les investissements de l'université pour le conseil d'administration.

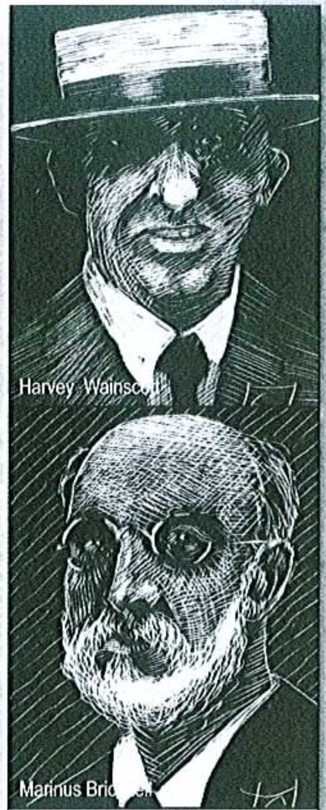
Doté d'une bonne dose d'exactitude fiscale façon Nouvelle Angleterre, ainsi que d'un certain respect pour les bonnes familles payant la plupart des frais d'inscriptions, le bureau du trésorier est le mieux organisé de tout le trois-trente-trois. Là où il faut des heures au secrétariat général pour prouver qu'un nouvel étudiant existe, la trésorerie peut le confirmer en un instant si son inscription a été payée.

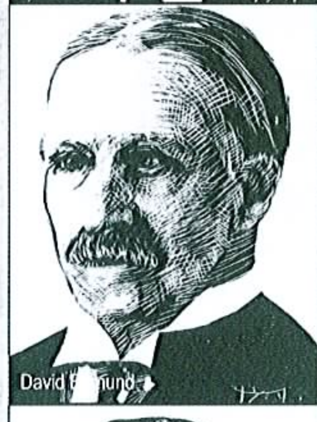
En tant qu'institution privée, Miskatonic n'a pas l'obligation de montrer ses comptes à qui que ce soit. Cette confidentialité permet à l'école de sécuriser ou de cacher des fonds pour toutes sortes d'expéditions hétérodoxes et de projets de recherches d'une façon impossible pour les institutions d'État. Ainsi, les contrats de maintenance et les notes de remboursements pour des affaires perdues ou endommagées pourraient fournir d'intéressantes informations aux investigateurs (pourquoi la résidence Locksley a-t-elle remplacé toutes les fenêtres du rez-de-chaussée en octobre 1922 ? Et comment se fait-il que la voiture du Dr Prescott a été détruite le même jour ?).

**La trésorière** : Mlle Lisette Lee, collet monté, stricte et sévère au delà du possible, a cinquante-sept ans et semble avoir manqué une carrière de mère supérieure dans un couvent. Lorsqu'elle s'occupe d'étudiants cherchant à repousser le paiement de leurs frais ou de professeurs voulant une autre avance sur le salaire du mois prochain, elle se montre frugale et rapace au possible, mais aussi extrêmement discrète. De pauvres demandes mal argumentées tomberont dans l'oreille d'une sourde.

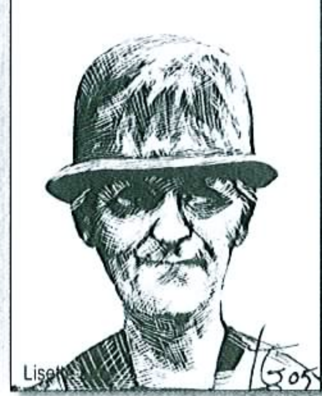
### Département d'entretien

Situé au gymnase Axton, dans la salle 135, l'entretien est la division de maintenance de l'université, dirigée par Robert (Bob) Bradbury, cinquante-six ans, ancien ingénieur civil. Bradbury est un homme paisible au crâne chauve. Son équipe de presque vingt ouvriers nettoie, peint, répare, fixe et huile toutes les possessions de l'université. L'entretien s'occupe aussi du quadrilatère, s'assurant que les pelouses, les haies et les arbres soient convenablement taillés et sûrs. Bradbury s'occupe également du garage de l'université et du terrain d'athlétisme. Le veilleur de nuit du campus, la personne sur laquelle les investigateurs sont le plus susceptibles de tomber, est sous la responsabilité de l'entretien.


Harvey Wainsc...
Marinus Bric...


David E...und...


Ruth Ell... W...tb...


Lis...



## Dr Ferdinand Ashley

**28 ans, Jeune égyptologue talentueux**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15 | Prestance | 75 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 16 | Agilité | 80 % |
| FOR | 13 | Puissance | 65 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 20 | Connaissance | 99 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 12 | Volonté | 60 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 60 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 25 % |
| Bibliothèque | 75 % |
| Pratique artistique : guitare | 65 % |
| Crédit | 40 % |
| Esquive | 42 % |
| Nage | 55 % |
| Sciences formelles : astronomie | 20 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 30 % |
| - archéologie | 80 % |
| - égyptologie | 70 % |
| - histoire | 45 % |
| Se cacher | 30 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 86 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Arabe | 25 % |
| Chinois mandarin | 15 % |
| Grec biblique | 59 % |
| Grec classique | 55 % |
| Hiéroglyphes égyptiens | 55 % |
| Latin | 65 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre<br>dégâts 1D3 + Impact | 75 % |
| • Revolver cal. 32<br>dégâts 1D8 | 30 % |

## Institut de langue, littérature et art (LL&A)

Plus grand des quatre instituts de Miskatonic, celui de LL&A domine le mémorial R.C. En 1930, l'institut sera déplacé dans la résidence Jonathan Edwards. Le Dr Thomas Elliot, ancien professeur d'anglais, est le doyen de l'institut.

## Faculté d'antiquité

Appartenant autrefois à la faculté d'histoire et des sciences sociales, les deux départements de la faculté d'antiquité ont suffisamment de points communs avec les département d'anthropologie, d'histoire moderne et de langues anciennes pour que beaucoup voient dans cette subdivision de Wainscott une modification inutile voire perturbante. Pire, l'histoire ancienne est située au deuxième étage du mémorial R.C., l'archéologie au premier, et il n'existe actuellement aucun bureau pour la faculté, pour des questions de manque d'espace. Finalement, la faculté unifiée trouvera un doux foyer au troisième étage de la résidence Jonathan Edwards, et les râleries cesseront. Le Dr Jonathan Moore fut directeur de la faculté à ses débuts, mais cette dernière est sans dirigeant à temps plein depuis sa retraite brutale.

### Département d'histoire ancienne (classique)

Le programme classique de Miskatonic est dominé par l'étude des civilisation grecques et romaines. Contrairement à d'autres instituts, néanmoins, Miskatonic bénéficie également de classes en égyptologie et en études sumériennes et mésopotamiennes. Pendant que le département d'archéologie continuera de s'étendre, d'autres cours seront ajoutés au catalogue, même si le noyau classique y gardera son emprise au fil du nouveau siècle. Le département est actuellement sans président : le Dr Moore se retira en 1927 derrière un nuage de suspicions après son retour de la funeste expédition en Palestine.

**Le Dr Marcus de Gruttola** : connu sur le campus pour sa maîtrise de l'histoire de la république romaine et sa fascination pour les jeunes femmes, le Dr de Gruttola sert de président par intérim au département. L'âge avancé du professeur (il est seulement à quelques années de la retraite) et sa réputation ternie (deux scandales en trois ans impliquant de jeunes étudiantes) l'empêchent de se voir nommé formellement.

**Le Dr Felix Fuda** : un des plus anciens membres du département, le Dr Fuda semble préoccupé ces derniers temps, et ses cours en ont pâti. Érudit en grec de Miskatonic, né et élevé en Hongrie, Fuda a également effectué d'importantes études sur les religions helléniques et les cultes des mystères. Il a demandé l'autorisation de partir et compte prendre un long congé sabbatique en Méditerranée dès que possible.

**Le professeur associé Ferdinand C. Ashley** : récemment arrivé dans le département, Ashley est un égyptologue accompli. Joyeux et capable, il est très populaire auprès des étudiants. Actuellement, Ashley travaille avec le conservateur du musée d'exposition à l'analyse et au catalogage des collections. Ce professeur énergique accompagnera l'expédition de Miskatonic en Australie en 1935.

**Le professeur en visite Seth Anderson** : jeune professeur surprenant du corps enseignant de l'université de Tulane à la Nouvelle Orléans, le Dr Anderson est expert en histoire médiévale européenne et sur le déclin de l'empire romain. Il se trouve à Miskatonic avant tout pour chercher dans la bibliothèque Orne une copie du Krypticon, un manuscrit grec fabuleusement rare. Qu'il découvre ou non les secrets du livre reste à déterminer. Les cours d'Anderson sont célèbres pour être emplis de détails historiques minutieux, et offrent un changement rafraîchissant par rapport aux histoires grecques et romaines habituelles. Anderson a l'habitude de lire des manuscrits médiévaux en latin, grec, allemand et français.

### Département d'archéologie

Étude des restes physiques des cultures anciennes ; l'archéologue révèle des sites antiques et analyse les vestiges qui s'y trouvent par le biais d'une documentation poussée et d'un travail de laboratoire minutieux. Dater ses découvertes peut être subjectif, mais aussi basé sur leur profondeur et la comparaison avec d'autres fouilles. Les désignations d'âge de pierre, âge du bronze et âge du fer sont utilisées depuis le siècle dernier. La nature subjective de l'analyse archéologique mène les chercheurs des sciences plus « dures » comme la biologie et la physique à mépriser cette discipline, la classant plus comme art que comme science.

L'archéologie est une jeune science, tellement avide d'obtenir une bonne réputation académique. La publicité associée aux découvertes des fouilles est juste ce qu'il faut pour faire avancer l'image moderne de Miskatonic, objectif des administrateurs, et permettre ainsi au département de toujours bénéficier d'une ample dotation. Paul Hughbanks, un ancien diplômé aisé, laissa une donation substantielle au département en 1919, et ce dernier a connu depuis une croissance explosive. Miskatonic sponsorise de fréquentes expéditions à travers le globe, ce qui fait que seulement un tiers des enseignants d'archéologie sont présents sur le campus à un semestre donné. Le département maintient un ranch en Arizona où il accueille chaque été une classe de terrain dans laquelle les étudiants peuvent participer aux fouilles à proximité.

**Le Dr Ernest McTavish** : président du département d'archéologie, McTavish a fait les gros titres lors de plusieurs excavations importantes au Guatemala alors qu'il méritait son doctorat d'Harvard. Sa célébrité et ses manières affables lui ont valu le poste de président face à des collègues avec plus d'ancienneté. C'est un expert en cultures d'Amérique du Nord et Centrale. Ses col-

lègues voient McTavish comme une sorte de casse-cou, plus intéressé par la fouille spectaculaire des tombes que par le travail de terrain minutieux, mais peu trouvent à redire sur son travail ou ses cours. Ces derniers sont notoirement difficiles, bien que McTavish soit un instructeur agité et amical.

**Le Dr Ronald Galloway** : éminent égyptologue, le Dr Galloway est un érudit résolu et méthodique peu sensible aux attraits de la célébrité ou au romantisme si fréquent en archéologie. Ses recherches ont été présentées dans des conférences partout dans le monde et ses articles apparaissent fréquemment dans des journaux réputés. Connu pour donner à ses étudiants des articles et des textes en allemand sans se soucier d'une quelconque traduction, il n'est guère apprécié chez les non diplômés mais a acquis le respect de ses collègues de terrain. Au printemps 1929, Galloway partira en expédition en Égypte pour essayer de localiser la tombe d'un haut prêtre obscur, Nophru-Ka. Voir « Les secrets de Miskatonic » pour plus de détails.

**Le Dr Curtis Mathieson** : anthropologue accompli et archéologue expérimenté, avec des douzaines de saisons sur le terrain à son curriculum, Mathieson est apprécié sur le campus pour son esprit agile et ses manières attentionnées. Spécialiste en civilisation orientale, il a mené des études approfondies sur des sites mésopotamiens, hittites et assyriens le long du Croissant fertile. Mathieson est un évaluateur assez strict, mais trouvera toujours le temps d'aider un étudiant dans le besoin.

**Le professeur associé Francis Morgan** : tout dernier membre du département, le Dr Morgan a suivi les cours d'Abner Ravenwood à l'université de Chicago et a participé à des fouilles des deux côtés de l'Atlantique. Morgan est spécialisé dans l'étude des Amérindiens du sud-ouest, de l'Assyrie et de l'Égypte dans laquelle il a d'ailleurs souvent voyagé. Il rêve d'établir des méthodes et des normes rigoureuses pour toutes les fouilles archéologiques, afin de préserver autant que possible les restes du passé. Ses cours d'introduction sont immensément populaires, et il dirige également la classe de terrain annuelle, chaque été, au Nouveau Mexique. Morgan est jeune, en bonne santé et beau, avec une longue cicatrice courant sur la droite de son visage. L'origine de la marque reste un mystère.

Morgan fut une des trois personnes à avoir vu le corps de Wilbur Whateley. Peu après, il accompagna les professeurs Rice et Armitage au village de Dunwich où il aida à stopper l'abomination. Depuis, il a travaillé étroitement avec le Dr Armitage, essayant de déterminer l'étendue des possessions ésotériques de l'université. Homme d'action avant tout, Morgan prend actuellement des leçons de pilotage au terrain d'aviation d'Arkham et est membre du club de tir. Il sera inspecté pour la titularisation en 1931. Son statut à ce moment dépendra sans aucun doute du nombre d'investigations mystérieuses qu'il aura mené entre temps. Pour plus d'informations, voir le chapitre « Les secrets de Miskatonic ».

**Le professeur en visite Thomas Hopefield** : instructeur à l'université de Columbia, le Dr Hopefield est venu à Miskatonic pour consulter le Dr Mathieson et le Dr Fuda pour l'analyse d'une fouille qu'il a récemment effectué à Chypre. L'analyse est en cours, et pendant ce temps Hopefield enseigne plusieurs études sur l'archéologie du Vieux Monde. Toute sa famille est morte dans un tragique accident de train, dix ans auparavant, le laissant fortement affecté. La plupart des gens du campus le voient comme un type étrange, et ses conférences franchissent parfois la barrière du compréhensible. Hopefield a une singulière obsession pour les fragments de poteries : il peut parler d'eux ad nauseam, et se montre possessif jusqu'à la paranoïa envers sa collection.

## Facultés des arts

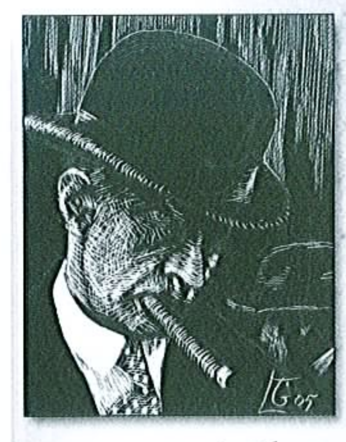
Aristote classa la musique parmi les arts libéraux, critiques pour l'éducation d'un homme. Miskatonic a toujours offert à ses étudiants l'opportunité d'être complets via l'expression créatrice. Peu d'artistes en devenir passent par ici, étant d'avantage attirés par les colonies artistiques de la proche Kingsport. La plupart des relations entre les étudiants et la faculté s'arrêtent au cours d'histoire de l'art qu'ils prennent pour compléter les « Quatre Piliers », bien que de nombreux étudiants trouvent dans des cours artistiques occasionnels une diversion valable à leurs obligations plus ardues. Le Dr Arthur Goddard, directeur des beaux-arts, dirige également la faculté toute entière.

### Département des beaux-arts

Le département des beaux-arts comporte quelques cours de pratique et de théorie, ainsi que des cours en « histoire des styles dans l'art européen » et d'« architecture selon Ruskin ». L'architecture est aussi enseignée comme discipline professionnelle, comme le droit ou la médecine. Des cours en atelier de peinture à l'huile, de sérigraphie et de sculpture sont proposés. La plupart des efforts du département sont consacrés à la création d'événements culturels pour l'université, et Miskatonic commande plusieurs œuvres nouvelles chaque année. L'université n'a aucun département officiel de théâtre, mais les « Acteurs de Miskatonic » reçoivent beaucoup de soutien du département des beaux-arts.

**Le Dr Arthur Goddard** : Goddard n'a plus guère de temps pour enseigner, agissant désormais comme directeur à la fois des beaux-arts et de la faculté des arts. C'est un architecte à l'ancienne avec peu de patience pour l'impressionnisme et aucune tolérance envers le cubisme, et de nombreux étudiants du département trouvent ses vues esthétiques démodées et restrictives.

**L'artiste en résidence David Rosen** : peintre à l'huile et sculpteur, académique mais techniquement accompli, il exécute les commandes de l'université quand elles arrivent et se charge aussi d'enseigner le gros des classes en atelier du département. Il travaille à Miskatonic depuis presque dix ans. En mars et



## Dr Ernest McTavish

**31 ans, Archéologue casse-cou**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 10 | Prestance | 50 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 08 | Corpulence | 40 % |
| ÉDU | 19 | Connaissance | 95 % |
| INT | 14 | Intuition | 70 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 10 |
| Santé Mentale | 65 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 48 % |
| Écouter | 53 % |
| Esquive | 54 % |
| Mythe de Cthulhu | 12 % |
| Persuasion | 21 % |
| Sciences formelles : astronomie | 05 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 30 % |
| - archéologie | 83 % |
| Sciences occultes | 65 % |
| Se cacher | 30 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 92 % |
| Trouver Objet Caché | 2 % |
| Trouver Alcool Buvable | 60 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 64 % |
| Anglais | 95 % |
| Espagnol | 45 % |
| Hiéroglyphes égyptiens | 66 % |
| Latin | 59 % |
| Navajo | 20 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Fusil cal. 30-06 dégâts 2D6+4 | 40% |



## Dr Thomas Hopefield

**37 ans, Professeur d'archéologie en visite**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 11 | Prestance | 55 % |
| CON | 11 | Endurance | 55 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 10 | Puissance | 50 % |
| TAI | 13 | Corpulence | 65 % |
| ÉDU | 18 | Connaissance | 90 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 23 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 50 % |
| Bibliothèque | 55 % |
| Conduite : automobile | 30 % |
| Crédit | 45 % |
| Dissimulation | 55 % |
| Escalade | 50 % |
| Esquive | 50 % |
| Mythe de Cthulhu | 08 % |
| Sciences de la vie | |
| - géologie | 20 % |
| - histoire naturelle | 30 % |
| Sciences formelles : astronomie | 20 % |
| Sciences humaines : | |
| - archéologie | 80 % |
| - anthropologie | 40 % |
| Se cacher | 40 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 76 % |
| Trouver Objet Caché | 75 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Revolver cal. 32 dégâts 1D8 | 40 % |

avril 1925, Rosen fut assailli par une série de puissants songes à propos de structures cyclopéennes, de cités englouties et de morts rêvant. Ses essais pour retranscrire ses visions à travers la peinture et la sculpture furent une impasse ; bien qu'il produisit alors ses œuvres les plus puissantes, l'épuisement le força à prendre un congé pour raisons de santé. Depuis son retour il n'a plus de problèmes.

**L'artiste en résidence Basil Ives** : né et élevé dans la vallée de la Severn en Angleterre, le sophistiqué et charmant Ives parle avec un accent anglais que la plupart des étudiantes trouvent irrésistible. Il immigra à Kingsport en 1919 et s'y fit un tel nom dans les cercles artistiques locaux que le Dr Arthur lui demanda en 1925 de venir remplacer David Rosen, sur le point de partir pour des raisons de santé. Ives se montra aussi doué comme instructeur que comme peintre, et il fut autorisé à rester à Miskatonic au retour de Rosen. Depuis, ses œuvres lui ont valu la renommée et la gloire à travers la Nouvelle Angleterre. Certains de ses amis et collègues disent qu'il n'a plus été tout à fait le même depuis qu'il a effectué un voyage dans son Angleterre natale au printemps dernier. Voir « Les secrets de Miskatonic » pour plus de détails.

### Département de musique

Le département de musique de Miskatonic est encore relativement petit, et manque de place pour les nécessaires répétitions et représentations. Néanmoins, les étudiants en musique font avec ce qu'ils ont, et comptent parmi les plus enthousiastes du campus. En plus de nombreux cours d'introduction, le département propose plusieurs séminaires de plus haut niveau liés à des artistes invités ou en résidence. De nombreux instructeurs privés et d'artistes logés travaillent dans le département, lequel détient peu de personnel.

Miskatonic possède un quatuor à cordes enthousiaste, un petit orchestre et plusieurs chœurs et chorales. Plus nombreuses encore sont les hordes de troupes musicales volontaires : la fanfare ambulante, l'ensemble de jazz et la chorale amatrice, pour n'en nommer que quelques-uns. Bien que ces groupes soient soutenus et encouragés par les professeurs de musique, leurs participants ne reçoivent que rarement le moindre bénéfice académique.

**Le Dr Robert Dufresne** : un des trois membres permanents du département de musique, le Dr Dufresne en est également le directeur. Violoncelliste accompli, il enseigne la théorie de la musique et dirige l'orchestre de chambre. Il rêve de rassembler suffisamment de fonds pour faire construire une nouvelle salle de concert et former à Miskatonic un orchestre symphonique.

**Le Dr Matthew Scorne** : directeur résident d'études vocales, Scorne entraîne les chœurs et sert de professeur de chant particulier à plusieurs solistes prometteurs. Il est également l'organisateur d'une compétition annuelle « Shubert lieder » acclamée dans toute la Nouvelle Angleterre. Compétence spéciale : *Pratique artistique : chant* 65 %

## Faculté du comportement humain

Anciennement faculté d'histoire et des sciences sociales, la réorganisation de Wainscott provoqua le changement de son titre. Les départements de la fac occupent de larges portions du mémorial R.C. et finiront par prendre tout le deuxième étage de la résidence Jonathan Edwards. Le Dr Harvey Wilcox, un historien, est l'actuel directeur de la faculté.

### Département d'anthropologie

Cette discipline se consacre à l'étude de l'humanité. L'anthropologie culturelle s'occupe de l'analyse et de la classification des cultures et des systèmes de croyances des différents groupes, tandis que l'anthropologie physique examine les différences anatomiques et physiologiques entre les peuplades. Les chercheurs sur le terrain traversent le globe pour retranscrire les coutumes, arts, langages et religions de tous les peuples. Cette discipline possède des liens forts avec l'archéologie, laquelle se consacre à l'étude des cultures et des peuples éteints. Ces dernières années, des anthropologues européens ont appliqué les mêmes critères objectifs à l'analyse des cultures européennes que ceux utilisés pour étudier les tribus primitives, un acte qui a déclenché bien des controverses.

Anthropologie physique comme culturelle sont enseignées à Miskatonic, et l'université finance de fréquentes expéditions à l'étranger. Les enseignants du département ont provoqué un véritable scandale lorsque la théorie de l'évolution de Darwin est devenue partie prenante du cursus d'anthropologie physique. Les professeurs continuent d'ailleurs d'enseigner l'évolution en dépit du résultat du « procès du singe » de Scopes. Le Dr Abraham Bethnell sert de directeur intérimaire depuis que le Dr Seneca Lapham est parti pour un congé sabbatique inattendu en 1924. L'absence continue de Lapham s'est assurée que la position temporaire de Bethnell soit, dans les faits et les intentions, permanente.

**Le Dr Abraham Bethnell** : directeur âgé du département, le Dr Bethnell est un anthropologue culturel qui s'est spécialisé dans le folklore et la mythologie. Il est connu pour ses étranges théories sur l'évolution culturelle parallèle, et cite le travail de Frazier pour soutenir son point de vue. En dépit de ses recherches pointues et de sa familiarité avec la douzaine de volumes originaux du *Rameau d'or* et les écrits plutôt ingénieux de Margaret Murray, il n'a pas la moindre idée que le Mythe de Cthulhu existe. Compétence spéciale : *Sciences occultes* 65 %.

**Le Dr David Scottsdale** : ancien anthropologue physique du campus et némésis philosophique du Dr Bethnell, Scottsdale passa la majorité des débuts de sa carrière dans les Caraïbes à cataloguer les différences entre les Noirs et les Blancs. Partisan acharné des théories eugénistes, il croit que les anciennes souches de l'humanité, plus pures, se sont dégénérées pour devenir les races du genre humain, et que la culture a elle-aussi une

source pure. Scottsdale s'est retiré du travail de terrain depuis longtemps, et passe ses jours à écrire articles et recherches antisémites.

**Le Dr Tyler M. Freeborn** : plus jeune membre du département, le Dr Freeborn a suivi les cours de Franz Boas à l'université de Columbia. Partageant la passion de son mentor pour le travail de terrain, il défend la nouvelle théorie du relativisme culturel, l'idée qu'aucun langage ni culture n'est par nature supérieure aux autres. Il croit également que les facteurs culturels sont bien plus influencés par l'environnement que par l'hérédité. Ses vues progressistes sont bien accueillies par le Dr Bethnell, mais le Dr Scottsdale est devenu un redoutable ennemi. Le Dr Freeborn accompagnera l'expédition Miskatonic en Australie en 1935.

**Professeur en visite Georgi Brodsky** : Polonais diplômé d'Oxford, le Dr Brodsky appartient au corps enseignant de l'université d'Innsbruck (Autriche). Au cours des deux dernières années, il a enseigné à Miskatonic dans le cadre d'un programme d'échange culturel. C'est un spécialiste en ethnologie qui a vécu au sein des cultures aborigènes de l'Amazonie et de l'Outback australien. Il se montre particulièrement intéressé par les mythes et religions d'Asie. Depuis son arrivée à Arkham, Brodsky a noué une prompte amitié avec le professeur Wilmarth du département d'anglais et trouvé un nouveau hobby : les contes de fées de Nouvelle Angleterre.

## Département de géographie

Les premières décennies du vingtième siècle ont vu les zones du globe marquées « terra incognita » se réduire à presque rien, et pourtant la géographie est encore vue comme une science en pleine essor. Les géographes étudient et examinent l'atmosphère, l'hydrosphère et la biosphère, ainsi que les interactions des éléments physiques et biologiques de la planète. Le département de Miskatonic s'active sur plusieurs questions géographiques différentes, comme une étude intensive du climat de Nouvelle Angleterre ou des expéditions de cartographie vers des lieux aussi éloignés que l'Amazonie ou l'Antarctique. Les enseignants en géographie sont souvent ajoutés aux expéditions de terrain menées par les autres départements.

**Le Dr Earl Fairwright** : actuel directeur du département, le Dr Fairwright s'implique bien plus que la plupart des vieux enseignants, donnant souvent des cours d'introduction et corrigeant avec joie les sujets et les thèmes de ses étudiants. Il s'intéresse principalement à la recherche historique, étudiant par exemple des almanachs et les comparant aux données climatiques actuelles. Les personnes plus jeunes n'ont qu'à s'occuper du travail de terrain.

## Département d'histoire

Plus qu'un simple récit des événements passés, la discipline cherche également à interpréter ces événements via l'évaluation de documents historiques et l'examen de leur contexte. Le relativisme historique est une idée gagnant du terrain parmi les enseignants d'histoires de Miskatonic, mais toutes les nouvelles théories ne sont pas aussi bien accueillies : tout professeur ou étudiant tentant une interprétation marxiste de l'histoire se verra certainement ostracisé au sein du département. Bien que volumineux, la plupart des cours de la discipline sont consacrés à l'histoire obligatoire du Commonwealth et des États-Unis. La collection de la bibliothèque Orne datant de l'ère coloniale est célèbre, et le département commande souvent des études sur le folklore. Les lettres et les journaux de la collection de la bibliothèque se sont montrés inestimables pour nombre de chercheurs.

**Le Dr Marin Feen** : Fenn, âgé de 53 ans, dirige le département. Étrangement, il se moque complètement des ressources coloniales de l'université. Selon lui, l'histoire est une chose arrivée seulement dans l'Europe d'après 1789, et les études antérieures sont donc discutables. Il donne des cours révélateurs bien qu'un peu dogmatiques sur l'histoire de la diplomatie américaine, mais se concentre la plupart du temps sur la Révolution française. Il se vante souvent de sa longue correspondance avec Hans Delbruck.

**Le professeur emeritus Harvey Wilcox** : consumé depuis longtemps par ses devoirs administratifs, le professeur Wilcox a bien trop à faire avec la direction des comportements humains pour s'occuper de classes. Son âge avancé (74 ans) restreint également ses activités sur le campus. Le « vieil homme à diplômes » est encore un fin expert en historiographie. Il donne des séminaires occasionnels à des dernière-années ou des diplômés sur la Renaissance et les débuts de l'Europe moderne.

**Le Dr Brian Thomas** : force motrice derrière les études coloniales de Miskatonic, Thomas est expert en Révolution américaine et en histoire coloniale de Nouvelle Angleterre. Ses cours sont parmi les plus populaires du département, en raison de son amour pour les voyages sur le terrain. Les visites sur des champs de batailles et les excursions dans des villages reculés pour entendre les histoires de temps oubliés sont pratiquement des événements mensuels. Thomas est membre de la Société américaine de folklore.

**Le Dr Elliot Mills** : avec une simple licence, Mills enseigne à Miskatonic depuis presque une décennie, se spécialisant dans les cours de haut niveau sur l'histoire de l'Amérique. Érudit complet, il travaille souvent au noir pour les départements d'anthropologie ou d'archéologie où il propose études et séminaires sur son sujet favori : la culture des indiens d'Amérique. En tant que vice-président de longue date de la S.B.R.A. (la Société bostonienne pour la recherche sur les Amérindiens), Mills dirige fréquemment des fouilles archéologiques pour la société au cours de sessions estivales, et recrute souvent des étudiants prometteurs pour l'aider. C'est un homme avide d'extérieurs, et beaucoup ont noté sa ressemblance avec Théodore Roosevelt. Mills est un professeur dur mais juste dont les étudiants apprennent le respect des cultures indiennes sans tomber dans le piège du romantisme du « bon sauvage ».



## Dr Brian Thomas

**26 ans, Jeune et avide historien**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 14 | Prestance | 70 % |
| CON | 13 | Endurance | 65 % |
| DEX | 15 | Agilité | 75 % |
| FOR | 06 | Puissance | 30 % |
| TAI | 15 | Corpulence | 75 % |
| ÉDU | 18 | Connaissance | 90 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 11 | Volonté | 55 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 55 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 75 % |
| Conduite : automobile | 45 % |
| Pratique artistique : danse de salon | 65 % |
| Écouter | 55 % |
| Esquive | 52 % |
| Discrétion | 50 % |
| Lancer | 45 % |
| Nage | 55 % |
| Pister | 40 % |
| Psychologie | 35 % |
| Sciences de la vie : | |
| - histoire naturelle | 30 % |
| Sciences formelles : chimie | 25 % |
| Sciences humaines : | |
| - archéologie | 20 % |
| - histoire | 82 % |
| Sciences occultes | 35 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 70 % |
| Trouver Objet Caché | 85 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Fusil cal. 12 (pompe) dégâts 4D6 | 50 % |



## Dr Elliot Mills

**51 ans, Professeur d'histoire et admirateur des indiens**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 10 | Endurance | 50 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 19 | Connaissance | 95 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 12 | Volonté | 60 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 64 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Conduite : automobile | 35 % |
| Connaissance des indiens algonquiens | 80 % |
| Orientation | 30 % |
| Persuasion | 40 % |
| Psychologie | 40 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 35 % |
| - botanique | 20 % |
| - géologie | 15 % |
| - histoire naturelle | 25 % |
| - zoologie | 10 % |
| Sciences formelles : chimie | 20 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 60 % |
| - archéologie | 70 % |
| - histoire | 80 % |
| Sciences occultes | 20 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 85 % |
| Trouver Objet Caché | 45 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Français | 65 % |
| Latin | 80 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux | 35 % |
| • Hachette dégâts 1D6+1 + Impact | 35 % |
| • Fusil cal. 30-06 dégâts 2D6+4 | 35 % |

**Le Dr A. Frederick Deacon** : expert en histoire européenne, Deacon est plus connu pour ses cours de bas niveau effroyablement arides. Les plus âgés qui parviennent à ses séminaires sur l'ascension et la chute de la monarchie russe trouvent d'ailleurs ces derniers bien plus intéressants. Deacon écrit actuellement un ouvrage massif en trois volumes sur l'histoire des tsars Romanov. Ce projet lui laisse peu de temps ou d'énergie pour les problèmes des étudiants, lesquels échoient à ses assistants débordés.

**Le Dr John W. Masson** : nouveau venu du département, Masson est expert en histoire médiévale de l'Angleterre. Il a étudié à Oxford, et écrit en ce moment une étude pointue sur les âges sombres du nord et du centre de l'Europe. Il donne aussi des cours touchant aux origines des monarchies anglaises et françaises, à la Guerre de Cent Ans, et à la culture et à la religion médiévales. Ses interprétations économiques des problèmes historiques se rapprochent trop du marxisme au goût de certains de ses collègues, mais son esprit vif et ses manières agréables lui ont épargné bien des inimitiés. Étant un des plus grands professeurs de Miskatonic, sa présence physique peut être imposante, et son style débonnaire pendant les conférences a fait de lui un des favoris des étudiants. Ses classes sont très vite remplies.

## Département de psychologie

Science plus jeune encore que l'archéologie, la psychologie est encore marquée par les travaux controversés de Freud et sa préoccupation inconvenante pour la sexualité humaine. La psychologie expérimentale, avec ses recherches aux sources du comportement humain, est bien mieux acceptée que la psychologie clinique, dont les techniques n'ont jusqu'à présent rencontré qu'un succès limité. Néanmoins, la plupart des scientifiques considèrent la psychologie comme une discipline descriptive et anecdotique et non en tant que science rigoureuse comme la géologie, dont les assertions peuvent être établies et prouvées par des éléments tangibles.

Le département de Miskatonic est petit mais énergique, et possède des liens étroits avec la faculté de médecine et l'asile d'Arkham. Les étudiants sont souvent autorisés à interroger des patients des deux institutions. Les cours de bas niveaux sont très populaires auprès des étudiants mâles de Miskatonic qui trouvent les théories de Freud bien plus intéressantes que celles des autres cours scientifiques.

**Le Dr Jeremy Manson** : actuel chef du département, le Dr Manson est énergique, intuitif et respecté sur le campus. Il rejette la parapsychologie comme un « tas d'âneries ». Il est spécialisé en psychologie anormale, et mène plusieurs études pionnières sur la démence à l'asile d'Arkham. Bien qu'il ait observé des esprits détruits par celui-ci, Manson n'a aucune idée de l'existence du Mythe de Cthulhu, et en rejetterait l'idée même si des preuves concluantes lui étaient offertes.

**Le professeur associé Alex Warden** : le professeur que les étudiants sont les plus susceptiblesd'avoir en cours d'introduction. Warden tend à passer sur Freud pour s'attarder sur la philosophie et les théories jungiennes. Champion de la parapsychologie, Warden appuie souvent des propositions radicales comme le dépistage parapsychologique de masse, amusant ou agaçant le corps enseignant. Personne ne sait que Warden est membre de la Société de l'Œil d'Amara.

**Le Dr Wingate Peaslee** : fils de l'économiste et professeur emeritus Nathaniel Wingate Peaslee, Wingate est le seul membre de l'ancienne famille des Peaslee à ne pas avoir déserté son père après l'étrange attaque psychologique de ce dernier. Les problèmes de Nathaniel ont d'ailleurs poussé son jeune fils, maintenant dans la trentaine, vers la psychologie. Peaslee accompagnera l'expédition de l'université en Australie. C'est un pilote d'avion compétent, possédant son propre appareil qu'il range dans le hangar du terrain d'aviation d'Arkham.

**Le Dr Albert Gist, professeur en visite** : professeur de psychologie à l'université de Duke, le Dr Gist a enseigné et étudié à Miskatonic ces deux dernières années. Son principal domaine d'études porte sur les théories de l'inconscient collectif. Étudiant de l'occulte depuis longtemps, Gist tente de trouver les fondements inconscients des traditions magiques à travers l'histoire. Il s'entend merveilleusement avec le Dr Warden, et tous deux travaillent souvent en étroite collaboration. Bien que personne à Miskatonic ne le sache, Caleb, le frère du Dr Gist, est personnellement impliqué dans un culte du Mythe en Caroline du Sud – voir « La plantation » dans *Les demeures de l'épouvante* pour plus d'informations.

## Département de sociométrie

Autre science balbutiante, la sociométrie se voue à l'étude des comportements et des interactions entre personnes d'un groupe important. Pour le moment, la discipline se concentre sur les analyses statistiques, les méthodes d'étude et les rudiments de ce qui deviendrait plus tard la sociologie. Dans le passé, ce département n'était qu'une partie des départements d'économie et de psychologie. Il doit son autonomie aux réformes du président Wainscott. Ce dernier espère que le département dépassera ses humbles débuts (un seul professeur et un trio d'étudiants diplômés), mais les problèmes financiers de la décennie à venir le verront se réduire à presque rien.

**Le professeur Harvey Cox** : directeur du petit département et seul professeur à plein temps, Cox est un maître statisticien. Le gros de ses efforts est consacré à l'analyse d'études et il travaille étroitement avec le Dr Peaslee du département de psychologie. Le Dr Cox rassemble activement des statistiques globales depuis plus d'une décennie. Des investigateurs pourraient utiliser ces données pour repérer les motifs mondiaux d'activités du Mythe à grande échelle. Pour le moment, Cox n'a pas réussi à détecter la moindre anomalie, mais cela pourrait changer.

## Faculté de rhétorique

Engoncée au rez-de-chaussée du mémorial R.C., la faculté de rhétorique est l'actuelle incarnation de la faculté de langues et de littérature. En fait, l'adresse postale de la fac n'a pas été changée sur les en-têtes et les annuaires officiels. Conséquemment, envoyer du courrier au personnel de rhétorique peut se révéler délicat. Le Dr Aaron Chase est le directeur de la faculté et devrait superviser la transition, mais ses récents problèmes de santé ont ralenti l'entrée de l'école dans le nouveau système de Wainscott.

## Département des langues classiques

Une des bases de l'université, comptant parmi les meilleurs programmes de Nouvelle Angleterre, le département classique de Miskatonic s'est agrandi au fil du temps pendant que les étudiants des nouveaux instituts de droit, médecine et sciences devaient apprendre le grec ou le latin pour leurs études. En plus de ces deux langues inévitables, les professeurs experts se targuent de connaissances pointues en langues hamito-sémitiques et ariennes. Le département propose des cours en grec, en latin classique et médiéval, et une introduction à l'hébreu ou à l'aramaique en semestres alternés.

**Le Dr Aaron Chase** : chef du département et directeur de la faculté de rhétorique, Chase est un expert en langues ariennes, notamment indo-européennes. Ses études de linguistique l'ont convaincu il y a longtemps qu'il devait exister une langue-mère, un proto-langage unifié parlé par toute l'humanité archaïque, et que la Tour de Babel était une allégorie d'authentiques événements historiques. Au printemps 1928 dernier, le Dr Chase a souffert d'une attaque cardiaque et a depuis abandonné ses obligations administratives et la plupart de ses cours. Récupérant de son accident, il entend bien enseigner à nouveau. Ignoré de tous sur le campus, le Dr Chase est membre d'un ordre rosicrucien secret. Voir le chapitre « Les secrets de Miskatonic » pour plus de détails.

**Le professeur Warren Rice** : expert en langues sémitiques et proche-orientales, Rice sert actuellement de chef depuis que le Dr Aaron Chase doit se remettre d'une attaque cardiaque. Les cours introductifs de Rice en grec sont célèbres pour leur difficulté. Théoriquement, Rice trouve l'idée d'une langue-mère « babelienne » fausse et préfère la théorie de langues distinctes issues de divers dialectes régionaux. Ses débats avec le Dr Chase sur le sujet sont sans fin.

Le Dr Rice fut l'un des trois témoins de la mort de Wilbur Whateley. Il a également aidé les professeurs Morgan et Armitage à combattre l'abomination de Dunwich. Depuis, il travaille étroitement avec les docteurs Armitage et Morgan à essayer d'évaluer la menace du Mythe de Cthulhu et la meilleure façon de procéder. Il a 48 ans, porte une barbe et une tignasse gris-acier, et est plutôt trapu. Pour plus d'informations à propos du Dr Rice et de ses efforts à l'encontre du Mythe, voir « Le Mythe à Miskatonic » p. 168.

**Le Dr Henry Ethelrod, professeur en visite** : expert en langues indo-européennes, le Dr Ethelrod est membre du British Museum et a résidé à Miskatonic au cours des six derniers mois, aidant le Dr Mathieson à dater certains fragments de poteries supposés être d'origine hittite. Aristocrate anglais pur souche, il trouve la plupart des Américains (et surtout ses étudiants) vulgaires et répugnants, et se montre souvent distant et condescendant dans les conversations. Quoi qu'il en soit, Ethelrod donne quelques cours de latin dans le département, aidant à combler le vide laissé par la maladie du Dr Chase. Son insistance à utiliser des méthodes d'enseignement anglaises, « convenables », change ses cours en cauchemars pour la plupart des jeunes élèves. C'est un homme d'extérieur habile bien qu'il boite légèrement, souvenir d'une balle reçue pendant la guerre des Boers. Il accompagnera le Dr Mathieson dans l'expédition Miskatonic au Groenland (voir *La trace de Tsathoggua* pour plus de détails).

## Département d'anglais

Fléau de bien des première-années, les cours d'anglais de Miskatonic promeuvent une expression distinguée via l'utilisation de techniques rhétoriques précises. Prononciation, grammaire et ponctuation sont les outils disponibles pour les compositions, et tous les étudiants sont supposés déjà les maîtriser sous peine de devoir chercher des cours de rattrapage. Les enseignants de composition vénèrent rédactions et essais épistolaires comme autant de modèles d'une communication éclairée. Les étudiants d'anglais doivent lire aussi bien qu'ils écrivent, mais la plupart des lectures sont effectuées en conjonction avec ces exercices de compositions intensifs qui récompensent d'avantage l'imitation que l'innovation.

On trouve également une poignée de cours de littérature tournés vers l'histoire, mais presque tous sont donnés en deuxième année et au dessus, et la compétition pour les places dans les classes de bas niveau est féroce. Le département offre également quelques cours de linguistique descriptive, analysant ou codifiant (selon la tendance de l'instructeur) la grammaire, la structure et les transformations de l'anglais, ainsi qu'un cours théorique esseulé sur la découverte des principes sous-jacents à toutes les langues.

Le département dirige également la presse de l'université Miskatonic. La publication et l'impression de livres est une source de revenus grandissante.

**Le Dr P.G. Eastman** : le vieux Dr Eastman sert de directeur intérimaire du département. Son âge avancé et son indécision croissante entraînent un manque de concertation au sein du département. On parle de plus en plus du retrait d'Eastman et le nom d'Albert N. Wilmarth, professeur ancien du département, a été mentionné comme remplaçant potentiel. Pour le moment, Eastman continue de faire des cours de composition qui serpentent entre compréhensibilité et incompréhensibilité.

**Le Dr Albert N. Wilmarth** : connu et aimé sur le campus, le Dr Wilmarth est un écrivain



### Dr Jeremy Manson

**39 ans, Professeur de psychologie anormale**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15 | Prestance | 75 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 22 | Connaissance | 99 % |
| INT | 14 | Intuition | 70 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 16 |
| Santé Mentale | 65 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 35 % |
| Crédit | 60 % |
| Esquive | 52 % |
| Médecine | 55 % |
| Persuasion | 65 % |
| Premiers soins | 90 % |
| Psychanalyse | 40 % |
| Psychologie | 80 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 30 % |
| - pharmacologie | 45 % |
| Sciences formelles : chimie | 30 % |
| Sciences occultes | 15 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Allemand | 35 % |
| Latin | 20 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre 1D3 + Impact | 85 % |
| • Arts martiaux (empoignade) dégâts spéciaux | 65 % |



## Dr Wingate Peaslee

**31 ans, Jeune professeur de psychologie**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15 | Prestance | 75 % |
| CON | 16 | Endurance | 80 % |
| DEX | 15 | Agilité | 75 % |
| FOR | 15 | Puissance | 75 % |
| TAI | 15 | Corpulence | 75 % |
| ÉDU | 19 | Connaissance | 95 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 79 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 75 % |
| Conduite : automobile | 60 % |
| Mythe de Cthulhu | 02 % |
| Photographie | 65 % |
| Piloter : avion | 80 % |
| Premiers soins | 55 % |
| Psychanalyse | 35 % |
| Psychologie | 80 % |
| Sciences occultes | 15 % |
| Trouver Objet Caché | 55 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre<br>1D3 + Impact | 65 % |
| • Arts martiaux (empoignade)<br>dégâts spéciaux | 55 % |

accompli, un expert en littérature américaine et un collectionneur enthousiaste de contes populaires de Nouvelle Angleterre. Ses rares cours traitant de cet État et du genre de la satire sont toujours appréciés des étudiants. Ses découvertes récentes dans le Vermont l'ont secoué et il est depuis en relation étroite avec le Dr Armitage. Tous deux passent quantité de temps à explorer leurs différentes expériences à Dunwich et dans le Vermont. Ce détournement des énergies de Wilmarth pourrait ruiner ses chances de devenir président.

Au delà de sa connaissance des langues et des lettres, Wilmarth est également un historien érudit de la Nouvelle Angleterre et un membre de la Société des historiens d'Arkham. Éduqué à Harvard, il naquit et fut élevé à Arkham et réside désormais au 118 de Saltonstall Street. Pour plus d'informations sur Wilmarth et son association avec le Dr Armitage, voir la section « Le Mythe à Miskatonic », page 154.

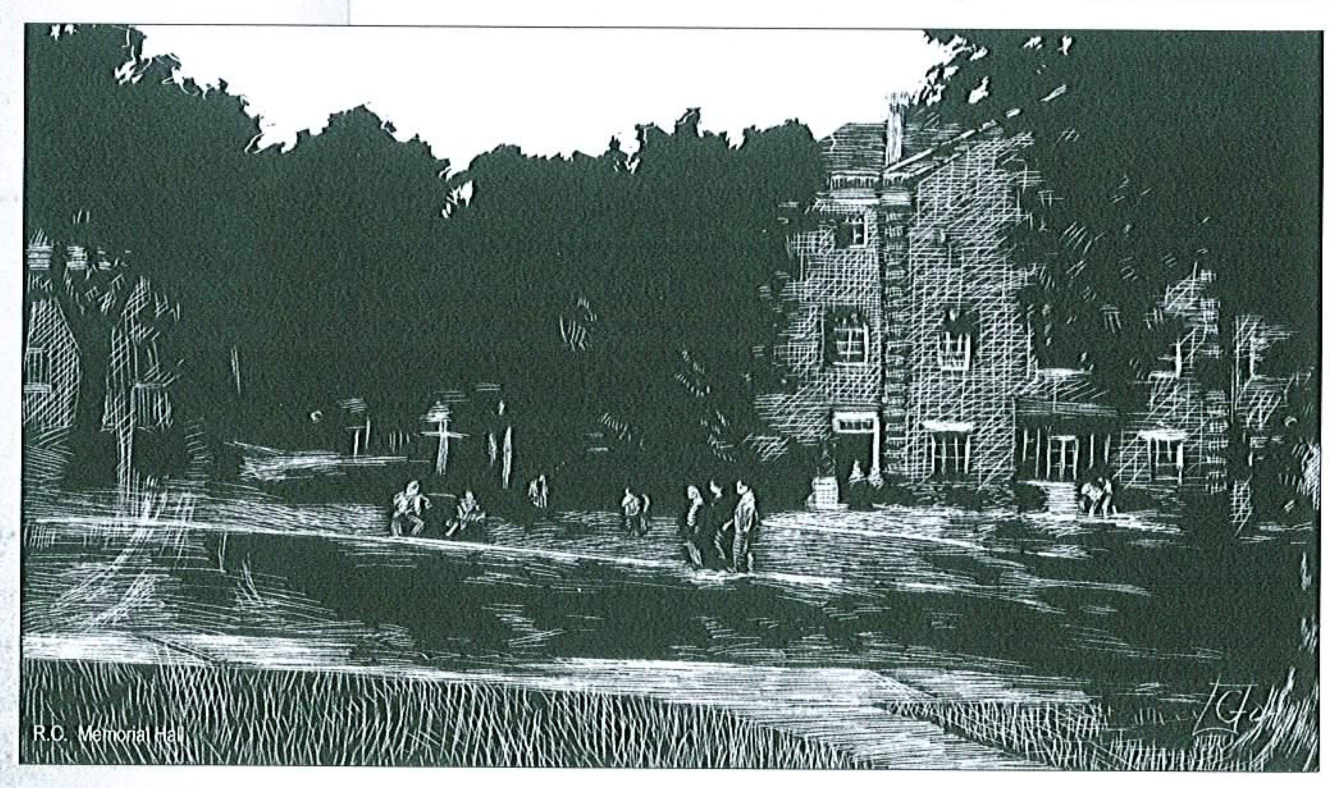
**Le Dr Stanley Whitman** : étant sur le campus ce qui se rapproche le plus d'un véritable linguiste, le Dr Whitman enseigne la discipline du département, « les principes du langage et de la communication », ainsi que diverses études littéraires en vieil et moyen anglais. Expert en altérations de voyelles et en changements dans les dialectes au fil du temps, ses cours ont la réputation d'être faciles, et sont très courus par les étudiants. Hélas, il n'y a que rarement des places disponibles pour ceux dont ce n'est pas la matière principale. Le Dr Whitman travaille souvent avec le Dr Chase du département des langues classiques sur divers projets, et partage le point de vue de son collègue sur la langue primaire.

**Le Dr Swanson Ames** : Ames, 51 ans, dirige la presse de l'université Miskatonic, enseigne de nombreuses sections des cours de composition en anglais qui font partie des « quatre piliers » et sert également de rédacteur en chef du journal des étudiants, le *Crieur de l'université Miskatonic*. Les étudiants de ses cours de composition de première année comme les contributeurs du *Crieur* apprennent rapidement à haïr et craindre le stylo bleu capricieux de Ames. Le mépris de ce dernier pour le rédacteur Howard Penobscott est légendaire, comme l'est son manque flagrant d'humour. Penobscott et d'autres écrivains soupçonnent le style violent de Ames et ses sélections de titres de cacher des objectifs secrets. Qu'Ames soit réellement malveillant ou simplement étroit d'esprit et égocentrique reste à déterminer. Pour d'intrigantes informations sur Ames, voir le chapitre « Les secrets de Miskatonic » pp. 179-181

**Le Dr Peter L. Cronwin** : sorte de mouton noir du département, le Dr Cronwin donne sa part requise de cours de composition mais propose également plusieurs études de poésie. Ces cours s'attardent lourdement sur Milton et Poe (avant tout pour satisfaire ses supérieurs) mais font souvent un détour vers d'autres maîtres : Keats, Shelly, Coleridge et Donne. La passion de Cronwin pour la poésie romantique et amoureuse a été reçue avec enthousiasme par les étudiants, même si elle lève au passage les sourcils des autres professeurs. Après plusieurs années de lobbisme auprès du doyen Elliot et quantité de pétitions étudiantes, le cours de composition poétique de Cronwin commence à se voir attribuer quelques mérites.

## Département des langues modernes

Certaines disciplines (archéologie, histoire et ingénierie surtout) demandent à leurs pratiquants d'avoir des affinités avec l'allemand, le français et d'autres langues étrangères. En conséquence, tous les parcours diplômant incluent plusieurs langues obligatoires. Des



R.C. Memorial Hall

cours intensifs en français et en allemand sont disponibles, ainsi que quelques-uns en espagnol, italien et russe. Des introductions d'un an à des dialectes comme le japonais ou le chinois mandarin sont parfois proposées. Les cours introductifs s'appesantissent sur le vocabulaire, la grammaire et l'aisance orale, tandis que les leçons de haut niveau se concentrent souvent sur la littérature et les sujets culturels. Ce département est dirigé par le Dr Allen Peabody, un expert en langues romanes.

**Le Dr Allen Peabody** : fils d'un magnat du fruit, né et élevé au Honduras, le Dr Peabody est devenu directeur du département en 1923 et a réussi depuis à répondre aux besoins administratifs du service tout en donnant un ensemble complet de cours. Peabody a beaucoup voyagé en Espagne et en Amérique latine et est donc l'expert local en espagnol. Ses cours de haut niveau « d'analyse de l'œuvre de Cervantes » ont valu au professeur (et par extension à Miskatonic) une haute réputation dans les cercles académiques.

**Le Dr Claude Laurent** : meneur des enseignants de français du département, le Dr Laurent est un sponsor actif du club de français du campus et un enseignant dévoué. Son physique superbe et ses charmantes manières rendent ses cours très populaires auprès des étudiantes de Miskatonic. Le français est la langue étrangère la plus étudiée sur le campus. Laurent offre d'amples encouragements à ses élèves, mais il se montre sans pitié pendant les examens oraux.

**Le Dr Cornelius Kramer** : né et élevé en Allemagne, Kramer émigra en Amérique au début du siècle et opta pour une carrière dans l'enseignement de la langue et de la littérature germaniques. Bien avancé dans la cinquantaine, Kramer est à la tête des professeurs d'allemand du campus et est craint pour ses cours magistraux arides, ses manières sévères et ses examens brutaux. C'est aussi un membre secret de l'ordre rosicrucien du Dr Chase. Voir « Les secrets de Miskatonic » page 168 pour plus de détails.

**Le Dr Stanley Gardner** : plus jeune professeur d'allemand de Miskatonic, « Herr Gardner » pour ses élèves, il ne connaît pas encore le langage professoral et enseigne avec une énergie et un enthousiasme qui ont aidé à revigorer le département. Il finit chaque semestre en accueillant une « German Fest » après les derniers examens ouverte à tous les étudiants intéressés. Bratwurst et autres douceurs indigestes y abondent.

**Le Dr Nicholai Stolpa, professeur en visite** : né à Saint-Pétersbourg, le Dr Stolpa émigra en Amérique en 1903 et enseigna la langue et la littérature russe à William & Mary avant de venir à Miskatonic l'an passé pour aider le Dr Deacon du département d'histoire à écrire son livre. Les cours de Stolpa se montrent souvent pour le moins décourageants pour les débutants, mais ses études de haut niveau sur Tolstoy valent la peine. Ses longues digressions et ses harangues sur l'état déplorable de sa mère patrie sont assez fréquentes.

## Département des études orientales

De loin la plus avant-garde des expérimentations éducatives du président Wainscott, ce minuscule département (un rejeton des langues modernes) se consacre en fait aux langues et aux cultures de ce qui sera plus tard appelé le Moyen-Orient. Le directeur, le Dr Shalad, est un expert en arabe, perse, urdu et sanskrit, et donne à l'occasion des cours en histoire, philosophie, art et culture du Moyen-Orient.

**Le Dr Moamar Shalad** : Shalad est un homme taciturne et discret de cinquante ans. Il vint à Miskatonic deux ans auparavant en tant que professeur invité de Turquie, et fit si forte impression que son séjour devint définitif. Il a acquis certaines connaissances du Mythe, est familier du Necronomicon et de son histoire et a consulté la copie de la bibliothèque de Miskatonic de nombreuses fois. Il a également aidé d'autres professeurs dans leurs études du terrifiant ouvrage à au moins deux reprises, mais le Dr Armitage se méfie de ses motivations. Le Dr Shalad donne actuellement un cours spécial en métaphysique médiévale, mettant l'emphase sur les difficultés de la traduction de l'arabe. Asenath Waite est l'un de ses élèves les plus dévoués.

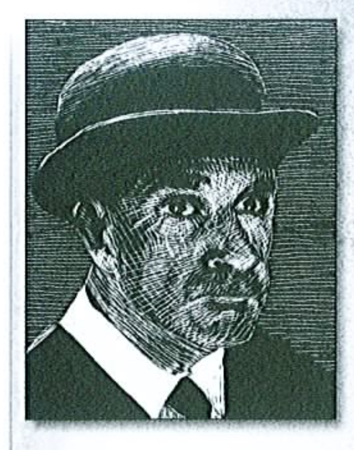
## Faculté de religion naturelle et révélée

Au cours des dernières années, le conseil d'administration de Miskatonic a commencé à se souvenir des débuts de l'école en tant que séminaire congrégationaliste. Les administrateurs ont d'ailleurs manifesté leur nostalgie en choisissant le nom de la résidence Jonathan Edwards et en provoquant une révision du plan de restructuration de Wainscott : la séparation de la faculté de religion d'avec la faculté du comportement humain. Loup solitaire de l'institut LL&A, la faculté de religion naturelle et révélée ne possède que peu d'enseignants, n'est la matière principale que de peu d'étudiants, et n'est guère remarquée au sein du campus en général. C'est ainsi qu'ils la veulent. Le professeur emeritus Eric Cottage dirige la faculté.

## Département de philosophie

Contrairement aux prestigieux départements que l'on trouve dans l'ensemble de l'Ivy League, le département de philosophie de Miskatonic est largement l'affaire d'un seul homme, professeur à part du reste de l'université. Le Dr Kilbraith, chef de philosophie, est le seul titulaire du département. La croissance de la faculté de droit et du département d'économie ont entraîné un plus grand nombre d'inscriptions en classes de philosophie en dépit de tous les efforts de Kilbraith. Un petit groupe de professeurs associés donne la plupart des cours qui y sont proposés.

La philosophie se consacre à la logique (la structuration d'éléments formels), l'épistémologie (les théories sur la connaissance), l'axiologie (les théories sur les valeurs) et la métaphysique (bien que ces problèmes soient



## Dr Henry Ethelrod

**43 ans, Aristocrate, membre du British Museum et professeur en visite**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 16 | Endurance | 80 % |
| DEX | 16 | Agilité | 80 % |
| FOR | 15 | Puissance | 75 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 19 | Connaissance | 95 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 17 | Volonté | 85 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 85 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 80% |
| Bibliothèque | 90 % |
| Crédit | 90 % |
| Discrétion | 65 % |
| Écouter | 75 % |
| Équitation | 65 % |
| Escalade | 80 % |
| Esquive | 75 % |
| Lancer | 65 % |
| Médecine | 40 % |
| Mythe de Cthulhu | 08 % |
| Nage | 50 % |
| Négociation | 20 % |
| Orientation | 65 % |
| Persuasion | 80 % |
| Pister | 60 % |
| Premiers soins | 80 % |
| Psychologie | 25 % |
| Saut en longueur | 80 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 15 % |
| - histoire naturelle | 69 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 90 % |
| - archéologie | 65 % |
| - histoire | 55 % |
| Se cacher | 75 % |
| Trouver Objet Caché | 65 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 95 % |
| Langues indo-européennes | 75 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.



## Dr Albert Gist

**36 ans, Etudiant de l'inhabituel**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 10 | Prestance | 50 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 08 | Agilité | 40 % |
| FOR | 09 | Puissance | 45 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 20 | Connaissance | 99 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 25 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 90 % |
| Médecine | 55 % |
| Mythe de Cthulhu | 06 % |
| Psychanalyse | 25 % |
| Psychologie | 75 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 50 % |
| - archéologie | 50 % |
| Sciences occultes | 85 % |
| Se cacher | 45 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Latin | 65 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.



souvent laissés au département de religion). Des cours en esthétique et en éthique, indispensables aux étudiants de droit, sont délivrés en axiologie.

**Le Dr George Kilbraith** : bien connu pour ses conférences incohérentes et monotones et ses examens brutaux, Kilbraith enseigne comme si Henri Bergson était l'unique philosophe depuis Thomas d'Aquin. Il donne aussi un cours désespérément confus en logique formelle. Kilbraith est le seul professeur permanent du département. Sa personnalité abrasive est supposée être la raison principale des nombreuses rotations au sein des jeunes professeurs associés.

### Département de religion

En dépit de l'histoire largement non-dénominationnelle de Miskatonic, le département de religion a subi une sorte de renaissance dans les dernières années. Les études s'y concentrent sur des lectures et des analyses de la Bible, sur la Haute Critique et sur plusieurs classes captivantes de religion comparative. Le département a des liens étroits avec l'anthropologie et les études orientales. Pendant que les administrateurs de l'université réconciliaient l'école avec ses racines congrégationalistes, le département de religion gagnait assurément en fonds et en personnel. Pour autant, la religion ne peut servir de matière principale, bien que plusieurs étudiants obtiennent ici leur diplôme avant d'aller dans des séminaires ou d'autres institutions pour y obtenir leur Doctorat de religion.

**Le Dr Desmond Rapash** : actuel chef du département, le Dr Rapash approche inexorablement de la retraite mais est encore un maître de conférence vif et capable. Contrairement à la plupart des dirigeants de départements, Rapash se fait un point d'honneur à ne donner que des cours introductifs. Il enseigne plusieurs études sur le chrétienté et sur la religion occidentale. Il encourage chaque étudiant à examiner sincèrement sa foi et à chercher ses propres réponses aux plus anciennes et plus profondes questions. Personne ne sait que le Dr Rapash est le fondateur et le « maître secret » de la société de l'Œil d'Amara.

**Le Dr Eric Cottage** : quand le Dr Cottage devint professeur emeritus est sujet de débat au sein des vieillards du corps enseignant, la plupart se souvenant de lui comme ayant toujours été là. Fervent protestant, il se montre très intelligent et cordial en cours magistraux mais suit un code moral incroyablement strict. Le Dr Cottage a participé et organisé plusieurs débats sur le campus où les étudiants et professeurs de religion ont affronté leurs pairs des sciences naturelles sur le sujet de l'évolution, où l'emeritus demeure invaincu. Il mène également une croisade sévère contre les vices et les excès des étudiants, dans la pure tradition de Cotton Mather.

## Institut des sciences (SCI)

Œuvre de l'ancien président Halsey Maddox, l'institut des sciences est âgé de seulement 37 ans mais a déjà grandi jusqu'au point de rivaliser avec la LL&A en taille et en quantité de cours donnés. Le président Wainscott est résolu dans son ambition d'une Miskatonic plus moderne, et cet institut est l'instrument par lequel ses rêves pourront se réaliser. Les fréquentes expéditions de Miskatonic au cours des dernières années ont ajouté au prestige de la faculté. Actuellement, cette dernière est toute entière impliquée dans l'organisation et la préparation d'une énorme expédition interdisciplinaire en Antarctique, prévue pour partir en 1930. Le Dr N.E. Brown, doyen des sciences, est persuadé que la future plus grande aventure de Miskatonic se révélera également sa plus grande réussite, offrant à l'institut une renommée mondiale.

## Faculté des sciences appliquées

Logée dans les laboratoires de la nouvelle annexe Charles Tyner, la faculté des sciences appliquées est vouée au rêve du progrès technologique, hébergeant une suite de départements et de disciplines s'efforçant de conduire la voiture du progrès. Le Dr Lawrence Abbott, ingénieur de formation, est le directeur de la faculté.

### Département d'ingénierie

La quintessence des sciences appliquées. Les ingénieurs utilisent les mathématiques et les sciences physiques pour améliorer des technologies existantes, en développer de nouvelles et pour construire des structures durables. Obtenir des résultats pratiques est toujours l'objectif de l'ingénieur. La discipline comprend plusieurs branches distinctes : ingénierie structurelle, ingénierie chimique, ingénierie civile et ingénierie électrique ainsi qu'analyse des matériaux. Les liens avec le département de métallurgie sont étroits et forts. Le département d'ingénierie s'occupe parfois de la conception ou de la fabrication d'équipements scientifiques utilisés par des collègues de Miskatonic ou par des expéditions universitaires. Le Dr Lawrence Abbott supervise l'ensemble.

**Le Dr Lawrence Abbott** : actuel chef du département, le Dr Abbott est un maître en ingénierie mécanique et structurelle. Sa nature méticuleuse, pédante, lui sert dans ses recherches, mais nuit à ses qualités de conférencier. Homme paisible, il se montre pourtant brillant dans la conception de solutions innovantes à des problèmes insolubles. Il y a quelques années, Abbott aida le département d'archéologie à répondre à une ancienne question lorsque trois sections de ses étudiants élevèrent une pyramide de calcaire de dix-huit mètres de haut au beau milieu de College Street. Les étudiants n'avaient utilisé que des outils et des matériaux archaïques, et bloqué le trafic pendant un mois entier. Des « travaux pratiques » comme celui-ci font des classes d'Abbott les favorites des élèves, en dépit de ses limites en cours magistraux.

**Le Dr Frank H. Pabodie** : étoile montante du département, le Dr Pabodie est spécialisé en ingénierie et en conception mécaniques.

Il pratique actuellement les derniers tests sur une nouvelle foreuse puissante de sa propre conception radicale. Celle-ci récupèrera des échantillons de roche durant l'expédition en Antarctique à venir. Pabodie a également conçu le réchauffeur de fuel et les mécanismes de démarrage rapide des avions qui partiront aussi pour le sud. Énergique et affable à 32 ans, il accompagnera aussi l'épopée pour les tréfonds du monde. Avant de partir, il sera contacté par Wilmarth et Armitage à propos des dangers qu'il pourrait rencontrer là-bas. Il lira d'ailleurs des passages du Necronomicon à leur pressante demande.

**Le Dr Gammell Woodbridge** : expert en analyse et en dynamique des matériaux, Woodbrige, 36 ans, donne également des cours de métallurgie et de chimie. Il a passé du temps avec Robert Goddard, partisan du carburant liquide pour fusées, et lance à l'occasion des fusées expérimentales depuis un terrain au sud de la ville. Ses projets de recherches et son intérêt pour les fusées sont bien plus importants à ses yeux que ses cours, et il délègue la plupart de ses examens et séances de conseils à son écurie paniquée d'étudiants diplômés. Les étudiants remarquablement doués exprimant un intérêt pour les fusées peuvent capter son regard et rejoindre le club exclusif des protégés de Woodsbridge.

**Le Dr Hamlin Hayes** : homme jeune en dépit de ses fins cheveux blancs, le Dr Hayes est spécialisé en ingénierie électrique. Il développe actuellement des batteries spéciales capables de résister au froid intense de l'Antarctique. En dépit de l'extrême difficulté de beaucoup de ses cours, Hayes est connu pour son approche pragmatique de l'enseignement, et des étudiants troublés trouveront chez lui une vaste source d'aide et d'encouragements.

## Département de métallurgie

Petit département difficilement distinguable de celui d'ingénierie, la métallurgie se concentre sur l'étude des métaux : leurs propriétés, leur raffinement et leur utilisation dans les sciences pratiques. De nouvelles techniques de minage et de raffinement y sont explorées, ainsi que de nouveaux alliages. Le Dr Dewart Ellery est l'actuel chef du département.

**Le Dr Dewart Ellery** : force motrice derrière le département, Ellery tend à se monter préoccupé et étourdi. Ses étrangetés font de lui un professeur attachant, sinon déroutant. Son actuelle obsession est l'investigation des météorites comme source de minéraux rares et de minerais inhabituels. Ellery a testé (et échoué à identifier) le métal d'une étrange statuette que lui a apporté l'étudiant en mathématiques Walter Gilman. La mystérieuse pièce trouva finalement sa place au musée d'exposition de Miskatonic.

# La faculté des sciences naturelles

Regroupement expérimental de disciplines comme la géologie, la paléontologie, l'astronomie, l'ethnographie, l'océanographie et la météorologie, les sciences naturelles forment la plus grande division de l'institut des sciences. Certaines comme la géologie sont des disciplines de plein droit ; d'autres, comme l'océanographie, ne sont que les ombres de ce qu'elles deviendront. Le directeur de la faculté est le Dr William Dyer, qui dirigera la future expédition en Antarctique.

## Département d'astronomie

Consacré à l'augmentation de notre connaissance du cosmos, l'astronomie couple les mathématiques avancées aux observations méticuleuses afin d'en déduire les mécanismes internes de l'univers. Généralement vue comme la plus aisée des sciences, une étude récente a démontré que trois étudiants de Miskatonic sur quatre prenaient au moins un cours d'astronomie avant d'avoir leur diplôme. Beaucoup sont choqués et gênés par les maths à apprendre et le département ne peut s'enorgueillir d'être la matière principale que de peu d'étudiants.

Le département possède un télescope réflecteur à objectif de vingt centimètres au gymnase Axton, et Billings tient à obtenir une lunette astronomique de douze centimètres pour les observations lunaires et planétaires. Les connaissances actuelles des planètes ne sont presque que des spéculations (Venus est probablement un marais, Mars un désert et toutes deux peuvent porter la vie). Des récentes découvertes ont apporté un éclairage nouveau sur la cosmologie et la révélation de l'expansion de l'univers est un sujet brûlant dans bien des cours.

**Le Dr Stephen Fitzroy** : chef du département, le Dr Fitzroy est expert en hautes mathématiques. Ses cours sont difficiles mais néanmoins populaires. Il se concentre sur la théorie et la cosmologie, et les déductions cryptiques qu'il peut tirer de données spectrographiques ne cessent d'ébahir ses étudiants. La passion de Fitzroy est la cosmologie – il est convaincu que des astronomes comme Copernic, Galilée et Hubble ne font rien de moins ensemble que percer les plans secrets de Dieu pour l'univers.

**Le Dr Morris Billings** : un des plus jeunes enseignants à 28 ans, Billings donne deux cours d'observation et deux de théorie chaque semestre. Champion de l'astronomie amatrice, il met lourdement l'emphase sur l'observation par rapport aux maths (au grand soulagement de ses étudiants). Billings aide également le corps enseignant de physique avec un cours très exclusif de balistique, juste pour garder la main. Il a fondé et dirige la société d'astronomie d'Arkham.

## Département de biologie

Plus grand département de la faculté des sciences naturelles, la biologie consiste en plusieurs disciplines associées et mêlées : l'anatomie, la biologie générale, un peu de biochimie, la botanique, la zoologie et le comportement animal. Le département a des liens étendus avec la faculté de médecine, et la plupart des étudiants là-bas doivent prendre




## Dr Moamar Shalad

**50 ans, Erudit turc**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 14 | Prestance | 70 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 13 | Corpulence | 65 % |
| ÉDU | 21 | Connaissance | 99 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 15 | Volonté | 75 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 52 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 75 % |
| Mythe de Cthulhu | 12 % |
| Sciences formelles : astronomie | 10 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 25 % |
| - archéologie | 20 % |
| - histoire | 35 % |
| Sciences occultes | 15 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 45 % |
| Arabe | 85 % |
| Perse | 70 % |
| Sanskrit | 60 % |
| Turque | 99 % |
| Urdu | 45% |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre | 60 % |
| dégâts 1D3 + Impact | |
| • Sabre | 45 % |
| dégâts 1D8+1 + Impact | |



## Dr Eric Cottage

**68 ans, Professeur emeritus de religion**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 09 | Prestance | 45 % |
| CON | 10 | Endurance | 50 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 07 | Puissance | 35 % |
| TAI | 15 | Corpulence | 75 % |
| ÉDU | 22 | Connaissance | 99 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 15 | Volonté | 75 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 50 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 55 % |
| Crédit | 65 % |
| Persuasion | 75 % |
| Psychologie | 45 % |
| Sciences de la vie : histoire naturelle | 60 % |
| Sciences formelles : astronomie | 20 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 20 % |
| - archéologie | 20 % |
| - histoire | 60 % |
| - philosophie | 50 % |
| - religions comparées | 80 % |
| Sciences occultes | 65 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Hébreux | 65 % |
| Latin | 75 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

plusieurs cours en biologie. L'écologie vient juste d'arriver en tant que nouvelle discipline, et quelque cours sont prodigués. La faculté est un foyer à la fois pour scientifiques potentiels et pour étudiants en médecine. Les inscriptions ont crû si rapidement ces dernières années que l'encadrement est devenu un problème. Les botanistes dirigent une petite serre attachée à la face sud du bâtiment Atwood. Le département maintient également un petit poste de recherche à Woods Hole, sur la côte du Massachusetts, pour y étudier la biologie des marais et de la mer. Plus tard, le département espère transformer le poste en laboratoire complet. En 1954, le département devenu démesuré se changera en « faculté des sciences de la vie ». Le chef actuel est le Dr Conrad Miller, 58 ans.

**Le Dr Contard Miller** : le chef du département. Le travail administratif et la lourde charge des cours empêchent Miller de poursuivre ses propres recherches. Il organise fréquemment des séminaires et des lectures, ainsi que des programmes d'études sur le terrain. Soutien farouche du travail interdisciplinaire, Miller a forgé des liens puissants avec la faculté de médecine et d'autres départements. Il donne plusieurs cours de haut niveau en anatomie et en zoologie, et porte une attention spéciale aux implications médicales des découvertes les plus récentes.

**Le Dr Percival « Percy » Lake** : à 31 ans, la formation intensive de Lake en biologie marine et en paléontologie lui ont valu une place dans la prochaine expédition en Antarctique. Toujours vu comme un jeune professeur, il donne un grand nombre de cours d'introduction et la plupart des élèves ayant biologie en matière principale suivent au moins une de ses classes. Son énergie frénétique et son côté dépenaillé l'ont rendu très populaire auprès de ses élèves. Wilmarth et Armitage, lui faisant confiance, confieront leurs peurs à Lake qui lira des passages du Necronomicon. Il ne reviendra jamais de l'Antarctique.

**Le Dr Jacob Handy** : biologiste marin dévoué, le Dr Handy est le directeur du poste de recherche de Woods Hole. Ses frustrations répétées vis à vis de ses plaintes au sujet du budget du poste, couplées avec l'augmentation régulière de son travail d'enseignant, l'ont laissé amer à l'égard de sa position. Doutant du maintien de sa place au cas où Woods Hole viendrait à se réduire ou à échouer, Handy espère faire une découverte majeure et la publier dès que possible. Écarté de l'expédition en Antarctique pour des raisons de santé, Handy se montre de plus en plus désespéré.

**Le Dr Homer Winside** : le plus ancien enseignant de botanique, le Dr Winside s'occupe personnellement de la serre du département. A l'origine protégé du professeur Harolds Dinsdale (désormais à la retraite), c'est un vétéran de nombreuses expéditions sur le terrain. Il s'est construit une impressionnante collection de plantes tropicales rares et est un expert en spécimen empoisonnés et carnivores, un aspect répugnant qui surprend la plupart de ses élèves. En dépit de la pression publique, il soutient entièrement le Dr Angley, même s'il n'est pas totalement d'accord avec les positions du jeune homme.

**Le Dr Robert Angley** : le plus jeune membre du département de botanique. Angley a fait se lever des sourcils partout à Arkham en raison de son opposition active au projet de réservoir. Le jeune homme a adopté cette position radicale après une étude détaillée de la ferme des Gardner et de la région de la Lande désolée. Il avance que ce projet de réservoir altèrera l'écologie locale et détruira plusieurs espèces uniques de plantes, mais n'a gagné jusqu'à présent que peu de crédit. Il pourrait emmener plusieurs de ses élèves pour un weekend sur la zone ravagée.

## Département de géologie

Étude de la Terre elle-même, la géologie examine les origines et l'histoire de la planète, ainsi que sa composition, sa structure et son activité interne. La théorie de Wegener sur la dérive des continents (proposée en 1912) est actuellement en défaveur, en dépit de l'accumulation incessante de preuves. L'exacte mécanique de l'élaboration des montagnes et de la formation des minerais est d'avantage au centre de plus frustrantes recherches. Miskatonic est dotée d'un département robuste, offrant des cours détaillés dans plusieurs disciplines associées : la cristallographie (la formation et le comportement des cristaux), la minéralogie (la formation et le comportement des minéraux et des roches), la paléontologie (l'étude du monde archaïque, surtout à travers la collecte de fossiles) et la stratigraphie (la formation et l'arrangement des strates rocheuses, essentielle pour les datations). Le professeur William Dyer est l'actuel chef du département, et il a été choisi pour mener la prochaine expédition en Antarctique.

**Le Dr William Dyer** : expert à la fois en stratigraphie et en paléontologie, le comportement sec de Dyer pousse les étudiants à se montrer respectueux (sinon réellement effrayé) envers lui. Ses cours sont célèbres pour leur aridité et leur difficulté. Néanmoins, Dryer aime les élèves possédant des aptitudes marquées, et a noué de solides amitiés avec plusieurs de ses protégés. Toujours actif et en bonne santé à cinquante ans, il mènera en 1930 l'expédition pour l'Antarctique comme décrit dans la nouvelle de Lovecraft *Les montages hallucinées.*

**Le Dr William Moore** : considéré par beaucoup comme la plus brillante étoile du firmament du département, Moore arriva à Miskatonic pour la première fois en 1911 comme jeune étudiant, et y gagna l'amitié durable et l'admiration du Dr Dyer. Il obtint son doctorat à Harvard en 1922, et fut rapidement embauché par son ancien mentor. Honnête, direct et exceptionnellement intelligent, Moore est un expert en paléontologie et est fasciné par les théories de la datation radioactive. Vif homme d'extérieur, il a également participé et organisé plusieurs expéditions lointaines (incluant des destinations comme l'Himalaya, le Cercle Arctique, l'Afrique du Sud et le Costa Rica). Empêché de rejoindre l'aventure en Antarctique par

une crise de pneumonie, Moore ne sera jamais convaincu par le rapport officiel de l'expédition. Il en organisera une autre en 1933 pour suivre les découvertes de la première, comme décrit dans *Par delà les Montagnes Hallucinées*, par Sans-Détour éditions.

**Le Dr Moses Jackson** : voyou et flamboyant, Jackson est l'élément rebelle et aventureux du département. C'est un homme de terrain invétéré avec peu de temps pour les corvées d'enseignement des plus jeunes, même s'il donne plusieurs séminaires spécialisés en minéralogie pour les dernière-années et les diplômés. Ses expéditions sur le terrain sont précieuses pour le département. Il passe la plupart de son temps dans le Colorado et le Wyoming à la recherche de pétrole. Ses liens commerciaux et ses fréquentes publications lui conservent les faveurs de l'administration.

**Le Dr David Stephens** : dernier membre en date de géologie, le Dr Stephens a l'emploi du temps plein de cours d'introduction très divers. Soutien affirmé de la dérive des continents, il travaille actuellement avec le Dr Moore à développer des moyens pour déterminer l'origine et l'âge des strates rocheuses en examinant leurs oligoéléments et leurs isotopes radioactifs. Stephens a lu des articles récents suggérant que la géologie du sol océanique pourrait offrir des preuves de la dérive des continents. Depuis, il a travaillé avec le Dr Handy de biologie à monter une étude océanographique afin de ramasser des fragments de sol marin. Hélas, ses rêves n'ont jusqu'à présent obtenu que peu d'attention.

**Le Dr Thomas E. Parkins** : amical et cordial envers les étudiants, la ressemblance du Dr Parkins avec le Père Noël est un sujet légendaire sur le campus et ses cours introductifs sont toujours vite remplis. Spécialisé en sismologie, il a consacré une énergie considérable à expliquer les étranges grondements que l'on peut parfois entendre au nord-ouest du Massachusetts. Ses études ont mené Parkins et sa femme à rester un certain temps à Dunwich en 1919. Il n'a d'ailleurs que d'horribles souvenirs de l'endroit et son rapport traîne, oublié, dans la bibliothèque de l'université.

## Faculté des sciences physiques

Bien que la science moderne n'ait pas encore photographié un atome ou une molécule, leur nature et leur comportement peut être déduits, prédits et vérifiés en laboratoires dans des conditions pouvant être aisément reproduites. Surtout constitué des départements de chimie et de physique, la faculté des sciences physiques étudie les mécanismes de base du monde qui nous entoure, tels que les révèlent les expérimentations et les rigoureuses analyses mathématiques. Cherchant à donner à chaque élève une éducation scientifique solide, la fac possède l'ensemble de cours le plus rigoureux de tout l'institut des sciences. Les classes de haut niveau et d'après-licence partent dans de nombreuses directions, allant des implications de la théorie des quanta à la synthèse sur l'excitation des nouveaux composés d'hydrocarbures. Le directeur de la faculté est le Dr W.E. Cameron, 48 ans.

### Département de chimie

Descendant moderne et matérialiste de l'alchimie, la chimie examine les propriétés et les comportements des substances naturelles, classifiées comme éléments ou composés. Les réactions et les transformations chimiques forment l'essentiel des expérimentations de cette branche. La chimie physique se divise en deux sous-disciplines, l'étude des éléments et des composés inorganiques, utilisant la physique comme clé pour comprendre le comportement des molécules, et la chimie organique, basée sur les composés à base de carbone sur lesquels toute vie se construit. Ceux dont ce n'est pas la matière principale se lassent rapidement des formules complexes, des diagrammes des molécules et des lois des gaz. Le département de Miskatonic est important et bien doté, grâce aux efforts de son directeur le Dr Harold Shear.

**Le Dr Harold Shear** : orateur élégant et collecteur de fonds né, le Dr Shear est connu sur le campus pour sa connaissance de la chimie et son caractère malicieux. Ses farces, lesquelles incluent souvent d'étranges vapeurs, des viscosités colorées et de spectaculaires effets pyrotechniques, sont légendaires. Ses tours sont toujours drôles, et bien des victimes les prennent au fond comme des compliments. Le cours d'introduction à la chimie du docteur a gagné le surnom de « cirque de Shear » à cause de ses fréquentes démonstrations colorées et explosives. Même les élèves les plus âgés ont du mal à trouver des places pour ses cours si populaires.

**Le Dr Archibal Greeley** : aussi ennuyeux que le Dr Shear est flamboyant, le Dr Greeley prend un plaisir particulier à donner des cours comme « analyse quantitative et qualitative », souvent plus adaptés à des étudiants se destinant à la médecine. Ses talents de conférencier ont diminué avec l'âge (à soixante-deux ans il se voit proche de la retraite) et la quantité de devoirs qu'il donne est littéralement écrasante. Distant et réservé, Greeley est une victime fréquente des farces du Dr Shear, qu'il endure avec dignité. Au fond, les deux hommes ont un grand respect l'un pour l'autre.

**Le Dr W.E. Cameron** : d'avantage administrateur que professeur ces derniers jours, les devoirs du Dr Cameron en tant que directeur de la faculté des sciences physiques l'éloignent plus qu'il ne le souhaiterait de l'enseignement et de la recherche. Il parvient tout de même à trouver le temps de donner plusieurs séminaires de très haut niveau sur les composés artificiels, et est un expert en composés et plastiques pétrochimiques.

### Département de physique

L'étude du fonctionnement de l'univers. La physique part du principe que tout phénomène physique peut être décrit, observé et compris. Science la plus « pure » qui soit, elle




### Dr Lawrence Abbott

**45 ans, Maître ingénieur**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 10 | Prestance | 50 % |
| CON | 07 | Endurance | 35 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 08 | Puissance | 40 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 21 | Connaissance | 99 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 10 | Volonté | 50 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 50 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 45 % |
| Conduite : | |
| - automobile | 60 % |
| - engin lourd | 60 % |
| Crédit | 40 % |
| Métier : | |
| - électricité | 85 % |
| - mécanique | 90 % |
| - serrurerie | 35 % |
| Nage | 45 % |
| Photographie | 35 % |
| Sciences formelles : | |
| - ingénierie | 90 % |
| - ingénierie électrique | 70 % |
| - ingénierie mécanique | 90 % |
| - physique | 50 % |
| Sciences humaines : histoire | 30 % |
| Trouver Objet Caché | 25 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 40 % |
| Anglais | 99 % |
| Français | 30 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Pince-monseigneur dégâts 1D8 | 25 % |



## Dr Jacob Handy

**47 ans, Biologiste amer**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 09 | Endurance | 45 % |
| DEX | 09 | Agilité | 45 % |
| FOR | 09 | Puissance | 45 % |
| TAI | 12 | Corpulence | 60 % |
| ÉDU | 19 | Connaissance | 95 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 12 | Volonté | 60 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 52 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 55 % |
| Comptabilité | 15 % |
| Crédit | 45 % |
| Discussion | 45 % |
| Médecine | 60 % |
| Premiers soins | 50 % |
| Psychologie | 30 % |
| Sciences formelles : chimie | 40 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 70 % |
| - botanique | 20 % |
| - histoire naturelle | 65 % |
| - zoologie | 70 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 25 % |
| - histoire | 45 % |
| Trouver Objet Caché | 40 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 95 % |
| Latin | 50 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Scalpel<br>dégâts 1D4+1 + Impact | 75 % |

est à Miskatonic fermement enracinée dans les théorèmes d'Isaac Newton. Les développements modernes de la physique théorique – comme la mécanique quantique ou la relativité d'Einstein – doivent encore trouver leur place dans le département. Les étudiants diplômés sont connus pour glisser ces concepts dans leurs cours, mais la plupart des professeurs n'ont guère foi en des choses ne pouvant être mesurée ou reproduites. Miskatonic n'offre encore aucun cours sur la radioactivité.

Le département de physique est tristement célèbre pour ses étudiants diplômés revêches et amers. Ces derniers doivent composer avec des études intensives au sein du département, pouvant durer une décennie avant qu'ils se voient accorder bon gré mal gré leur doctorat. Beaucoup se sentent comme les serviteurs inféodés des membres de la commission. Ils quitteraient volontiers le département, mais les maigres perspectives d'emplois extérieurs pour les physiciens ne leur laissent guère d'autres possibilités que de rester. Le Dr Manly Hyde-Stevens est le vieux directeur du département.

**Le Dr Manly Hyde-Stevens** : tyran rigide, Hyde-Stevens n'a que peu de patience envers les nouvelles idées controversables comme la physique des particules ou la mécanique quantique, qu'il rejette comme un « tas d'élucubrations improuvables ». Il s'en tient aux lois classiques des déplacements et des forces, croyant que la météorologie est un sujet plus adéquat et plus utile pour un physicien. Le président Wainscott a exprimé sa consternation devant la politique rétrograde du département, mais Hyde-Stevens reste sur ses positions. Plusieurs étudiants diplômés attendent le départ du vieil homme. Il s'attardera jusqu'en 1931, date à laquelle la mort de son collègue préféré le poussera à partir, de chagrin.

**Le Dr Donald Atwood** : physicien récemment devenu météorologue et fervent protégé du Dr Hyde-Stevens, Atwood a récemment été choisi pour participer à la prochaine expédition de Miskatonic en Antarctique. Wilmarth et Armitage le persuaderont de lire des passages du Necronomicon avant le départ de l'expédition. Jeune, stylé et énergique, Atwood est un défenseur affirmé de son département et est prêt à affronter quiconque penserait que la météorologie serait plus à sa place à la faculté des sciences naturelles. Tous s'attendent à ce qu'il devienne le futur directeur de physique, mais il ne reviendra hélas pas des glaces. Le retrait d'Hyde-Stevens en conséquence entraînera un déchaînement d'activité et une renaissance finale du département.

## Faculté Astor de mathématiques

Ainsi nommé après une longue série de contributions et de dotations de Benjamin et Athena Astor, ce département est en fait une faculté à lui tout seul. Le Dr Hiram Upham dirige le service, lequel comprend également trois professeurs associés, quatre assistants diplômés et une secrétaire, le tout dans un environnement somptueux envié par tous les autres enseignants du campus. Si le département n'est pas assez grand pour devenir une faculté, il en a pourtant la liberté et le prestige grâce à ses vastes fonds indépendants. Bien que le service se satisfasse de fournir une aide mathématique aux autres départements, ses impulsions créatrices le poussent vers la topologie et les explorations extra-dimensionnelles.

**Le Dr Hiram Upham** : Upham enseigne les mathématiques avancées et compta parmi ses étudiants le brillant Walter Gilman. Il avait remarqué les récents problèmes nerveux du jeune génie (gagnés essentiellement depuis son installation dans la Maison de la sorcière) et lui avait suggéré de prendre du repos. La mort du garçon a porté un coup au département, et Upham regrette encore son brillant étudiant.

## Institut de médecine (MED)

La fondation de l'institut de médecine en 1861 fit passer Miskatonic du statut d'institut à celui d'université. Les enseignants de la faculté de médecine sont très fiers de leur influence historique, et aujourd'hui encore le service se considère comme la fierté de l'université. Une longue lignée de doyens exceptionnels, incluant le doyen Halsey légendaire dans tout Arkham, a fait de la faculté de Miskatonic un programme formidable capable de rivaliser avec ceux de la Ivy League. Il faut porter à son crédit le fait qu'elle soit parvenue à absorber la si bien dotée faculté d'éducation physique sans que cela soulève la moindre protestation.

Le Dr Chester Armwright est le doyen de l'institut. En 1919, la faculté de médecine de Miskatonic autorisait Mlle Susan Hodges, sa première étudiante, à s'inscrire dans son programme. Aujourd'hui, près de cinq pourcents des étudiants en médecine à Miskatonic sont des femmes.

## Faculté de médecine

Miskatonic propose un programme médical en sept ans commençant par une licence sur quatre ans en biologie ou en chimie. Une voie spéciale est proposée aux étudiants potentiels en médecine. Les prétendants ayant réussi commencent ensuite le programme diplômant en trois ans. Juste après, ils font leur internat avant de devenir docteurs en médecine et d'avoir le droit de pratiquer dans le Commonwealth du Massachusetts. Des cours sont fournis en théorie médicale, application des traitements, diagnostique, chirurgie, pathologie, immunologie et médecine légale. Le Dr Aaron Thurber est directeur de la faculté de fait, le Dr Armwright se concentrant sur les obligations administratives de l'institut.

**Le Dr Chester Armwright, doyen de l'institut et directeur de la faculté** : diplômé de Miskatonic, il a fréquenté Herbert West à la faculté de médecine peu après le début du siècle. Pathologiste doué, Armwright a formé des docteurs qui pratiquent aujourd'hui dans toute la Nouvelle Angleterre, et est respecté à la fois par les pratiquants et par les éducateurs de tout le Massachusetts. C'est un

chasseur invétéré et un membre du club de tir d'Arkham.

**Le Dr Aaron Thurber** : omniprésent dans la faculté de médecine, le Dr Thurber donne plusieurs cours introductifs de pathologie en plus d'être actuellement directeur dans les faits. Toujours amical, il est vu par tous comme une sorte de grand-père de substitution, et son attention toute personnelle envers les problèmes des étudiants ont fait de lui l'ami de tous ceux qu'il a pu rencontrer, même si ses collègues le trouvent un peu trop laxiste dans son travail.

**Le Dr Morton Waldron** : fils aîné du médecin du campus Cecil Wadron, le Dr Wadron enseigne l'anatomie et la chirurgie. Il a reçu son doctorat à la faculté de médecine de Harvard et s'efforce chaque semestre de se montrer plus dur avec ses élèves que ne l'ont été ses instructeurs avec lui-même. Froid, efficace et professionnel, les étudiants l'appellent « le croque-morts ». Waldron a servi comme médecin légiste dans le Connecticut pendant 3 ans avant de venir à Miskatonic, et s'assure que tous ses élèves repartent avec une connaissance pratique de la médecine légale. Aussi difficiles que soient ses cours, les étudiants lui en sont toujours reconnaissants une fois devenus praticiens.

## École d'infirmières

Les écoles d'infirmières constituent un développement relativement récent et Miskatonic n'offre une telle instruction que depuis 1908. Elle propose une licence en quatre ans ainsi qu'un programme étendu d'infirmière praticienne pour les étudiantes désireuses de continuer sur le terrain. La formation des infirmières est similaire au programme des futurs médecins, sans les cours de chirurgie et de pharmacologie. La troisième année du programme consiste entièrement en cours spécialisés dans le métier d'infirmière, suivie par un internat d'un an à Sainte Mary. Le Dr Lloyd Johnson est le directeur de l'école, mais la plupart des étudiantes vont voir l'infirmière en chef pour leurs questions ou leurs problèmes.

**Le Dr Lloyd Johnson** : le directeur de l'école d'infirmières est pratiquement invisible pour le corps étudiant, et n'a presque rien à voir avec les problèmes quotidiens du département. Vieil ami d'université du doyen Armwright, sa carrière a failli être détruite par un scandale dû à une erreur médicale en Pennsylvanie. Le doyen Armwright a réussi à lui obtenir son poste actuel à l'école d'infirmières. Cela constituait pour lui une seconde chance, mais Johnson a fini par le voir comme une punition et ne supporte plus de devoir enseigner la discipline à des femmes, femmes qu'il considère inférieures à lui. Depuis sa nomination en 1924, Johnson a commencé à s'éloigner d'Armwright, et le conflit entre eux est devenu un sujet de spéculations qu'on murmure à travers la faculté de médecine. Si son secret devait être connu, cela pourrait signifier la fin de sa carrière et de celle du doyen.

**Mlle Alexis Bywater** : véritable administratrice de l'école d'infirmières, Bywater est l'infirmière en chef de Sainte Mary ainsi que l'instructrice en chef de l'école. Elle n'aime guère l'attitude détachée du Dr Johnson mais la supporte en silence tout en s'assurant que chaque étudiante reçoive une éducation correcte. Directe et bornée, Bywater n'a ni tendresse ni patience pour les pleureuses et les pleurnicheuses, mais se battra bec et ongles pour les intérêts de n'importe laquelle de ses élèves.

## Faculté d'éducation physique

Basé au gymnase Axton, ce département ne peut être pris pour matière principale mais permet aux étudiants de se joindre à des équipes sportives et à d'autres groupes enrichissants. Le développement physique et la construction d'un bon esprit sportif sont considérés comme indispensables à l'éducation d'individus complets. Ce département bien doté est dirigé par Mr Donald Kanum. Les sports universitaires pour hommes incluent le football, le hockey sur glace, l'aviron, le basketball, le baseball, la gymnastique, la natation et la plongée, l'athlétisme et la boxe. Les sports pour femmes comportent le hockey sur gazon, le basketball, les barres parallèles, le tennis et certaines disciplines d'athlétisme. Les femmes ne peuvent pas être notées en sport, et aucun première-année ne peut intégrer une équipe universitaire. Les autres sports sont proposés comme cours optionnels.

Dans le personnel se trouvent l'entraîneur de football Flip Parkinson, celui de basketball Adam Hopkins, celui de gymnastique et d'escrime Henry Cartwright et Douglas Arthur pour l'athlétisme. Tandis que la saison avance et qu'un sport en éclipse en autre, le chef entraîneur de l'un devient l'assistant des autres.

**L'entraîneur Donald Kanum** : mâle alpha indiscutable du département d'athlétisme, Biff Kanum a mené au fil des ans les Blaireaux vers leur juste part de victoires et de défaites. Sévère, la main lourde, inspirant, il dirige « ses gars » d'une poigne de fer mais se montre toujours optimiste et enthousiaste. Il se moque de perdre, du moment que son équipe fait de son mieux et surtout, qu'elle joue proprement.

## Institut de droit et d'affaires (LAW)

Autrefois fierté du campus de Miskatonic, la faculté de droit fut fondée en 1871. Elle était liée à l'époque au département de philosophie, mais la fondation de l'institut des sciences en 1899 la poussa vers son actuel foyer, la résidence Eli. Au même moment, de nouveaux départements en économie et en affaires furent ajoutés, et ont depuis bien grandi. Ces dernières années, la réorganisation de Wainscott a privé l'institut des départements de philosophie et de sociométrie, et de nombreux enseignants de droit craignent que



### Dr William Moore

**33 ans, Géologue brillant**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 11 | Prestance | 55 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 10 | Puissance | 50 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 24 | Connaissance | 99 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 15 | Volonté | 75 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 70 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 20 % |
| Bibliothèque | 90 % |
| Comptabilité | 30 % |
| Conduite : automobile | 30 % |
| Crédit | 60 % |
| Esquive | 50 % |
| Métier : explosifs | 18 % |
| Mythe de Cthulhu | 02 % |
| Négociation | 70 % |
| Orientation | 50 % |
| Persuasion | 51 % |
| Photographie | 40 % |
| Psychologie | 45 % |
| Sciences formelles : | |
| - chimie | 30 % |
| - physique | 30 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 30 % |
| - géologie | 90 % |
| - paléobiologie | 20 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 20 % |
| - archéologie | 30 % |
| - histoire | 30 % |
| Trouver Objet Caché | 75 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Afrikaans | 10 % |
| Allemand | 60 % |
| Anglais | 99 % |
| Espagnol | 30 % |
| Français | 55 % |
| Inuit | 20 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.



## Dr Harold Shear

**51 ans, Chimiste farceur**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 13 | Corpulence | 65 % |
| ÉDU | 20 | Connaissance | 99 % |
| INT | 11 | Intuition | 55 % |
| POU | 12 | Volonté | 60 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 60 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 75 % |
| Bibliothèque | 65 % |
| Dissimulation | 60 % |
| Métier : | |
| - électricité | 25 % |
| - mécanique | 35 % |
| - serrurerie | 35 % |
| Négociation | 50 % |
| Premiers soins | 50 % |
| Sciences formelles : chimie | 95 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 25 % |
| - pharmacologie | 30 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Latin | 55 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

leur faculté n'ait été délaissée au profit de l'institut des sciences. Tandis que ces peurs poussent certains de l'institut de droit et d'affaires à pousser encore plus haut leurs exigences d'excellence, d'autres sont devenus cyniques et ont commencé à manœuvrer contre ce président entêté, de toutes les façons possibles. Le Dr Bertram Butler est le doyen de l'institut.

## Faculté d'affaires

Vouée à produire la nouvelle génération d'industriels, d'entrepreneurs et de nababs, la faculté d'affaires de Miskatonic est l'une des plus récentes additions à l'université et se trouve encore au stade du développement. Autre particularité bizarre dans la nouvelle organisation de Wainscott, cette faculté n'a qu'un seul département (affaires et économie), rendant floue la distinction avec la faculté. Depuis sa création, les affaires ont eu à lutter contre la faculté de droit à la fois pour l'espace et les fonds, et n'ont pour l'instant fait que peu de progrès. Grâce à sa situation ambiguë dans la nouvelle hiérarchie, le Dr Anthony Westgate sert à la fois de doyen de la fac et de chef du seul département.

## Département d'affaires et d'économie

L'économie est l'analyse des ressources et de leur dépense au sein des unités sociales. Les affaires, d'un autre côté, se concentrent sur l'utilisation de techniques administratives et managériales pour manipuler les forces économiques et en tirer profit. Peu d'élèves tentent Miskatonic en ayant économie ou affaires en matière principale, mais ceux qui le font oublient vite la petite taille du département au profit d'une fierté et d'un esprit de corps qui feraient l'envie d'une équipe de sport universitaire.

L'économie est enseignée comme une science théorique, mais peu de choses y sont mises en valeur en dehors du mercantilisme classique, et les théories plus modernes comme le socialisme sont complètement ignorées. La philosophie guindée du département, basée sur l'éthique protestante du travail et le sens commun puritain, s'accommode facilement avec de petits modèles d'entreprises mais perd tout contact avec la réalité quand elle se voit appliquée aux opérations bancaires, aux investissements ou au commerce international. Le Dr Anthony Westgate est le chef du département. L'économie est encore considérée par beaucoup comme une « pseudo-science », comme l'archéologie ou la psychologie. Ironiquement, la prospérité sans précédent dont a joui l'Amérique au fil des années 1920 n'a que peu amélioré la réputation ou la crédibilité de la faculté. Le grand crash de 1929 bouleversera totalement le département.

**Le Dr Anthony Westgate** : renommé pour sa nature amicale et aimable, le Dr Westgate sert de chef du département d'économie et enseigne la plupart de ses cours. Croyant fermement que les immenses jumeaux de l'industrie et de l'investissement ont fait apparaître une ère de possibilités sans limites, il déclare à ses élèves que les jours de l'épargne sont terminés. « Investissez, investissez tout ce que vous avez » dit-il à chacune de ses classes, « mais oui, allez encore plus loin – empruntez à la banque, et investissez encore ! ». Son attitude n'est que trop banale à la fin des années 20. Le crash à venir et la dépression le laisseront sans un sou, amer, accroché à son travail comme à sa vie.

**Le professeur emeritus Nathaniel Wingate Peaslee** : Peaslee a dirigé le département d'économie jusqu'en 1908, et le Dr Westgate le respecte encore énormément et lui demande souvent son avis. Le vieil homme, qui réside au 590 (anciennement 27) Crane Street à Arkham, est en congé médical pour une durée indéfinie mais agit néanmoins comme conseiller et dirige un des bureaux du bâtiment. Son travail est dorénavant consacré à de vastes recherches dans nombre de sujets, bien que sa passion actuelle soit la psychologie anormale, à travers laquelle il espère expliquer ses troubles passés.

En août 1908, alors qu'il donnait un cours en économie politique, Peaslee fut frappé par une étrange amnésie qui dura jusqu'en 1913. Il retourna au travail pour une courte période en 1914, mais se retira peu après, se plaignant d'une incapacité à se concentrer. À travers ses rêves, il a commencé à se remémorer certaines de ses expériences dans le passé. Ces songes le mèneront, en dépit de son passé médical et de son âge avancé, à accompagner une expédition soutenue par Miskatonic en Australie en 1935. Compétence spéciale : *Mythe de Cthulhu* 6 %.

## Faculté de droit

Fier élément de l'université depuis 1862, la faculté de droit de Miskatonic n'a fait que croître depuis sa création, et commence à pousser sa compagne des affaires hors de la résidence Eli. Elle peut accorder à ses étudiants un diplôme général pré-droit, ou un véritable doctorat après avoir complété un programme intensif sur sept ans. Ses cours couvrent l'ensemble des droits communs, des droits civils et des droits criminels. Bien que les autres facultés de la Ivy League éclipsent encore Miskatonic en droits civils et communs, le programme de droit criminel de l'université rivalise facilement avec celui de Yale ou d'Harvard.

**Le Dr Richard Porter** : chef de la faculté de droit depuis les quinze dernières années, le Dr Porter est le maître incontesté en son domaine. Froid, distant, mais dévoué envers ses étudiants, son attention pour les détails et les examens rigoureux est légendaire. Porter croit fermement que les hommes de loi devraient exceller dans tous les modes d'expression, et il s'est assuré que tous les étudiants en droit doivent prendre plusieurs cours de composition menés conjointement avec le département d'anglais. Le droit, selon Porter, est la plus haute réalisation de la civilisation humaine, et le moyen par lequel tous les accomplissement et les réussites sont rendues possibles. Les hommes de loi, par extension, sont appelés à exercer la plus haute des professions. Lorsque les étudiants en droit finissent par avoir leur diplôme, ils partagent déjà l'arrogance de Porter.

# La vie sociale à Miskatonic

Aussi ardus que puissent être les cours d'un étudiant, la plupart parviennent toujours à passer pas mal de temps (certains pourraient dire trop de temps) en compagnie de leurs pairs. Les clubs et les organisations étudiants offrent un lieu de socialisation acceptable, leurs membres consacrant leurs temps libres de façon productive en se rassemblant au nom d'une activité ou d'une passion particulière. De nombreux professeurs servent de mentors ou de guides à ces organisations, et beaucoup apprécient cette opportunité d'aborder des aspects plus progressifs ou plus controversés de leurs disciplines, en dehors des restrictions conservatrices de la salle de classe.

## Clubs & organisations

Dans une campagne à Miskatonic, les clubs offrent un moyen idéal pour permettre aux étudiants et aux professeurs d'interagir après les cours sans avoir à se soucier des différences de statut social. Ce sont également des ressources pour des étudiants investigateurs : vous avez besoin de trouver rapidement quelque chose sur l'archéologie, l'astronomie ou la biologie ? Le club approprié constitue un bon endroit où chercher des réponses, et pourrait fournir tout un groupe de chercheurs trop heureux d'aider à répondre à des questions difficiles. L'appartenance à un club peut aider des étudiants investigateurs à faire progresser une compétence académique sans passer par des cours (voir « Obtenir une éducation »). Les gardiens peuvent aussi utiliser les clubs et les organisations de Miskatonic ; des compagnons de club en plein désarroi peuvent ainsi servir d'accroches aventureuses idéales, et si les choses tournaient mal, un groupe pourrait même être utilisé comme source logique de personnages de remplacement !

Les organisations suivantes sont apparues à Miskatonic au fil des ans, et certaines sont parvenues à obtenir un statut officiel. Aussi légitimes qu'elles soient devenues, aucune ne dispense de cours. Les étudiants sont encouragés à rejoindre un ou plusieurs de ces groupes, dans lesquels ils peuvent pratiquer une activité artistique, interagir socialement avec leurs pairs et devenir actifs au sein de la communauté universitaire.

## Organisations étudiantes

Piliers de la communauté du campus, ces organisations officielles servent au corps étudiant de principal biais d'interaction avec l'administration de Miskatonic et l'ensemble de la collectivité d'Arkham. Les étudiants les plus civiques et les plus ambitieux gravitent autour de ces groupes, dont les listes de membres se lisent souvent comme une sorte de « who's who » des jeunes les plus influents et les plus respectés du campus. Certaines organisations sont joyeuses et extraverties, d'autres élitistes et distantes.

### Le sénat étudiant

Guère plus qu'un club social pour dernière-années de haut statut, le sénat étudiant comprend l'intégralité du gouvernement étudiant de Miskatonic. Il est chargé de sélectionner le coordinateur de la fête de visite des anciens diplômés et de nommer les membres du « comité d'attitude », de défendre (à sa discrétion) tout étudiant risquant l'expulsion et d'initier ou d'appuyer des actions disciplinaires contre les fraternités ou les sororités, un événement rare compte tenu du nombre de « Grecs » (membres de ces groupes) finissant au sénat. De plus, le sénat est supposé traiter des problèmes des étudiants avec le conseil d'administration, et défendre la liberté du *Crieur.* Il répond de ses actes directement au doyen des étudiants, qui participe à la plupart de ses réunions. Les résolutions ou les décisions soumises au doyen sont soit acceptées soit refusées par écrit, sans commentaire.

Le sénat étudiant tient des réunions mensuelles qui ne sont souvent guère plus que des opportunités prolongées de discussion et de socialisation. Cela fait longtemps que ses actions n'ont pas entraîné de changements dans la politique de l'université, ou dans quoi que soit d'autre. Le sénat étudiant, selon sa charte, doit être composé « d'un représentant en dernière année élu dans chaque faculté ou département, qui soit bien noté dans sa matière et pour son comportement, plus un président, un vice-président, un secrétaire-greffier et un trésorier, eux-aussi élus ». L'actuelle assemblée comprend 32 membres : les 28 représentants et les quatre membres du bureau. Les élections sont tenues chaque printemps suivant les termes suivants – chaque département a sa propre élection de représentant, et les membres du bureau sont désignés par les votes du corps étudiant tout entier. Les campagnes peuvent être féroces, et la plupart des candidats ont l'énergie et la bonne volonté d'un club ou d'une fraternité pour les épauler. Les étudiants souhaitant se présenter doivent faire des tests en opposition de *Statut universitaire* contre leurs adversaires, bien que les gardiens puissent décider que de judicieux tests de *Persuasion* et de *Prestance* puissent aussi aider à prédominer. Les représentants du sénat des étudiants reçoivent un bonus de 5% à leur score de *Statut universitaire*, tandis que les membres du bureau reçoivent un bonus de 8%.

### Le comité d'attitude du campus

Plus encore un havre pour les mondains et l'élite étudiante que ne l'est déjà le sénat, le comité d'attitude du campus est chargé de maintenir un niveau convenable de ferveur athlétique au sein du corps étudiant de Miskatonic et de l'ensemble d'Arkham. Le comité organise toutes les réunions d'avant-match, décore les bâtiments du campus et les devantures de la ville avant les matchs et les compétitions majeurs, et s'assure que personne à Arkham ne puisse oublier que les Blaireaux de Miskatonic sont voués à la victoire. En plus de ces activités, le C.A.C. est aussi responsable de la planification et de l'organisation des fêtes de visite des anciens diplômés et du carnaval de printemps, deux piliers de la vie du campus. Les réunions sont fréquentes mais rarement chargées, et les membres trouvent tout le temps de socialiser et de cancaner tout en dessinant des prospectus ou en peignant pancartes et bannières. L'appartenance au comité ajoute 4% au score de *Statut universitaire.*



## Chester Armwright

**53 ans, Doyen de médecine**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15 | Prestance | 75 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 15 | Corpulence | 75 % |
| ÉDU | 24 | Connaissance | 99 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 88 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 50 % |
| Crédit | 75 % |
| Médecine | 85 % |
| Premiers soins | 80 % |
| Sciences formelles : chimie | 35 % |
| Sciences de la vie : pharmacologie | 40 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Latin | 15 % |

**Combat**

- Revolver .45 — 55 %
  dégâts 1D10+2
- Fusil .30-06 — 70 %
  dégâts 2D6+4
- Fusil cal. 12 (pompe) — 75 %
  dégâts 4D6



## Dr Aaron Thurber

**57 ans, Instructeur en médecine**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 11 | Prestance | 55 % |
| CON | 09 | Endurance | 45 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 10 | Puissance | 50 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 21 | Connaissance | 99 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 14 | Volonté | 70 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 10 |
| Santé Mentale | 70 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 45 % |
| Chirurgie | 70 % |
| Crédit | 75 % |
| Médecine | 90 % |
| Médecine légale | 80 % |
| Métier : mécanique | 35 % |
| Photographie | 40 % |
| Premiers soins | 40 % |
| Sciences formelles : chimie | 60 % |
| Sciences humaines : histoire | 30 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 60 % |
| - pharmacologie | 25 % |
| Sciences occultes | 15 % |
| Trouver Objet Caché | 65 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Grec | 45 % |
| Latin | 75 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Scalpel<br>dégâts 1D4+1 + Impact | 75 % |
| • Arts martiaux (empoignade)<br>dégâts spéciaux | 65 % |

***Le Crieur de l'université Miskatonic***
Surnommé « le pleurnicheur » par ses détracteurs, le journal hebdomadaire étudiant possède une équipe de trois étudiants reporters dirigés par le rédacteur-manager Howard Penobscott. Les numéros du *Crieur* consistent en général en deux doubles-pages pliées (faisant huit pages au total), miméographiées et recouvertes de denses colonnes de caractères. Les photographies ou la publicité n'arriveront pas avant des années. Le journal est assemblé dans un petit bureau du bâtiment administratif Hoyt. Le Dr Swanson Ames du département d'anglais sert de professeur conseiller et de censeur au journal. Les exemplaires sont distribués à la main chaque vendredi, et étouffent peu après les poubelles à papiers. En plus des nouvelles histoires et des longs éditoriaux, le *Crieur* comporte les petites annonces du campus et une rubrique « messages personnels ». Les étudiants qui aident à la production du journal pourront développer leurs compétences journalistiques (*Baratin, Persuasion* ou *Anglais*) et recevoir un bonus de 1% à leur score de *Statut universitaire*.

Le rédacteur Howard Penobscott : fan invétéré de Henri Luce et, plus généralement, jeune fauteur de troubles, Penobscott est un dernière-année du département d'anglais qui préfère la rédaction au journalisme. Maigre, clignant souvent des yeux derrière ses lunettes épaisses à monture métallique, il se glorifie de pincer le nez de l'administration de l'université. Ses heurts épiques avec le Dr Swanson Ames sont légendaires. Même le président Wainscott, connu pour son esprit ouvert et son tempérament paisible, ne parvient pas à apprécier Penobscott, bien qu'il reconnaissance l'ingéniosité de sa jeune némésis.

L'étudiant reporter Scott Whidden : Whidden est un natif de Boston, venu à Miskatonic pour étudier la physique mais qui s'est retrouvé à écrire pour le journal de l'école à la place. Maintenant en troisième année, il consacre beaucoup plus de temps à ses loisirs qu'à ses cours, et a probablement au moins deux autres années d'école devant lui. Doué pour les détails (à défaut de l'être pour la ponctuation), il a le don d'un scientifique pour les observations pertinentes. Conséquemment, il est le fournisseur en futilités et rumeurs de l'université. Il est également obsédé par l'occulte. Whidden est d'ailleurs membre de la société de l'Œil d'Amara, s'aventure souvent dans les tunnels sous le campus et est convaincu qu'une sorte de société secrète contrôle Miskatonic à ses fins propres depuis la fondation de l'école. Actuellement il tente de découvrir la géométrie occulte secrète qui soustend l'agencement des bâtiments du campus. Il peut se montrer aussi pénible que paranoïaque, mais se montre souvent une bonne source d'informations sur tout ce qu'il pourrait se passer d'étrange autour du campus.

## Disciplines athlétiques et efforts possibles

Les équipes des Blaireaux et des Blairelles sont en compétition avec les autres écoles dans la plupart des sports. Les sports d'équipes les plus populaires à Miskatonic sont l'aviron au printemps, le football en automne et le hockey quand il fait froid. L'université fait partie de la ligue yankee et des hockeyeurs de l'est, s'assurant à chaque saison de ne pas manquer d'adversaires valables.

Le football en 1920 utilise le système de sélection unique où les mêmes individus jouent à la fois en attaque et en défense, nécessitant des joueurs robustes qui soient à la fois forts et rapides. Le hockey sur glace requiert également de la rapidité ainsi que de la force et de l'endurance. L'athlète de Miskatonic est bien équilibré d'un point de vue mental et physique, et se montre par nature sceptique envers les déclaration étranges et les babillages incompréhensibles. Une fois convaincus, ces sportifs font d'excellents alliés avec des compétences d'investigateur concrètes et utiles comme « lancer des choses », « encaisser et se relever » ou « être capable de fuir vite ».

Les sports universitaires pour hommes : l'apprentissage passant d'abord, les première-années ne peuvent pratiquer de sports universitaires et ne pourront pas le faire avant 1974. Le département d'athlétisme peut attribuer des notes officielles dans ces activités. Par ordre décroissant de popularité, les sports universitaires sont le football, le hockey sur glace, l'aviron, le basketball, le baseball, la gymnastique, la natation et la plongée, l'athlétisme et la boxe. Beaucoup d'autres sports sont exercés bien sûr.

Les sports universitaires pour femmes : les femmes peuvent exercer de nombreux sports à Miskatonic, aussi longtemps qu'elles le font de façon décente. Les sports universitaires des Blairelles sont le hockey sur gazon, le basketball, les barres parallèles, le tennis et certaines disciplines athlétiques. Le département permet aux femmes de passer cette matière officiellement mais ne leur attribue pas de notes. Les règles du basket pour les femmes sont bien plus restrictives que celles pour les hommes, et demandent beaucoup moins de déplacements.

## Clubs de sports et activités physiques

Les clubs de sports sont très populaires à Miskatonic, à la fois pour l'instruction et pour la compétition inter-collègues, et leur gratuité est une raison supplémentaire à la considération qu'on leur porte. Les clubs peuvent aussi



## Créateur de personnes de Miskatonic

Lorsque vous avez besoin rapidement d'un personnage local ou d'un employé de l'université à faire rencontrer à vos investigateurs, ou d'un corps pour remplir en vitesse l'estomac de quelque menace du Mythe, créez-en un en utilisant chaque section de l'arborescence ci-dessous. Mr/Mme/Mlle (prénom) (nom de famille), qui est un(e) (position)(adjectif descriptif), a (tableau de compétences A) à (premier pourcentage) et (tableau de compétences B) à (second pourcentage). Après chaque entrée-titre se trouve un jet de dé optionnel : si vous souhaitez un personnage entièrement aléatoire, reportez-vous au terme correspondant après avoir effectué ledit jet. Soyez prévenu que d'étranges personnages féminins pourraient en résulter.

(Vous pouvez aussi vous inspirer de ce créateur tout en utilisant le système de création rapide de PNJ décrit dans le LdB (p.206))

### Prénoms masculins : lancez 1D20

01 Akeley
02 Blake
03 Brent
04 Clayton
05 David
06 Eric
07 Eugene
08 Francis
09 James
10 Kenneth
11 Halsey
12 John
13 Lawrence
14 Luke
15 Mark
16 Matthew
17 Patrick
18 Paul
19 Reese
20 Wesley

### Prénoms féminins : lancez 1D20

01 Amanda
02 Amy
03 Beth
04 Clarissa
05 Elizabeth
06 Emily
07 Evangeline
08 Faith
09 Jeanette
10 Katherine
11 Laurel
12 Lois
13 Lucy
14 Miranda
15 Patricia
16 Rebecca
17 Rose
18 Sarah
19 Victoria
20 Violet

### Noms de familles : lancez 1D20

01 Abbott
02 Ashford
03 Birch
04 Bradbury
05 Carter
06 Dexter
07 Field
08 Garrison
09 Gotthelt
10 Green
11 Mason
12 Newton
13 Osborne
14 Parker
15 Pickering
16 Rider
17 Sawyer
18 Spencer
19 Thurber
20 Waters

### Adjectifs descriptifs : lancez 1D20

01 ambitieux
02 peu commode
03 brillant
04 vif
05 intelligent
06 cultivé
07 déterminé
08 diligent
09 énergique
10 vigoureux
11 avare
12 serviable
13 agréable
14 populaire
15 timide
16 renfrogné
17 grand
18 loyal
19 gamin
20 zélé

### Position universitaire : lancez 1D6

1 sans diplômé 20 % / 20 %
2 étudiant diplômé 40 % / 20 %
3 professeur 70 % / 20 %
4 professeur ancien 90 % / 40 %
5 membre du personnel 20 % / 70 %
6 érudit en visite 60 % / 50 %

### Tableau A des compétences : lancez 1D20

01 Baratin ou Persuasion
02 Bibliothèque
03 Comptabilité
04 Culture et pratique artistiques
05 Droit
06 Sa propre langue
07 Une autre langue
08 Médecine
09 Psychanalyse
10 Psychologie
11 Sciences de la vie : géologie
12 Sciences de la vie : histoire naturelle
13 Sciences de la vie : biologie ou botanique
14 Sciences formelles : astronomie
15 Sciences formelles : physique
16 Sciences formelles : chimie
17 Sciences humaines : anthropologie
18 Sciences humaines : archéologie
19 Sciences humaines : histoire
20 Sciences occultes

### Tableau B des compétences : lancez 1D20

01 Baratin ou Persuasion
02 Bibliothèque
03 Comptabilité
04 Conduite : engins lourds
05 Culture et Pratique artistique
06 Crédit
07 Droit
08 Une autre langue
09 Métier : mécanique
10 Métier : électricité
11 Métier : serrurerie
12 Mythe de Cthulhu
13 Négociation
14 Orientation
15 Piloter
16 Photographie
17 Premiers soins
18 Sciences de la vie : pharmacologie
19 Sciences de la vie : histoire naturelle
20 Sciences occultes



### Mlle Alexis Bywater

**42 ans, Infirmière**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 13 | Corpulence | 65 % |
| ÉDU | 16 | Connaissance | 80 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 56 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 55 % |
| Crédit | 45 % |
| Écouter | 35 % |
| Équitation | 40 % |
| Médecine infirmière | 75 % |
| Nage | 40 % |
| Nœuds et sangles | 20 % |
| Persuasion | 50 % |
| Pratique artistique : sculpture | 60 % |
| Premiers soins | 80 % |
| Psychologie | 40 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 20 % |
| - histoire naturelle | 30 % |
| Trouver Objet Caché | 70 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.



## Mr Donald « Biff » Kanum

**48 ans, Entraîneur en chef**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 11 | Prestance | 55 % |
| CON | 11 | Endurance | 55 % |
| DEX | 16 | Agilité | 80 % |
| FOR | 14 | Puissance | 70 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 13 | Connaissance | 65 % |
| INT | 11 | Intuition | 55 % |
| POU | 15 | Volonté | 75 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 55 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 50 % |
| Escalade | 50 % |
| Esquive | 60 % |
| Lancer | 60 % |
| Lancer un mot d'encouragement | 70 % |
| Nager | 50 % |
| Persuasion | 45 % |
| Premiers soins | 55 % |
| Règlements sportifs | 70 % |
| Sciences de la vie : pharmacologie | 10 % |
| Sciences formelles : physique | 10 % |
| Sciences humaines : histoire | 40 % |
| Trouver Objet Caché | 80 % |

**Combat**

- Bagarre 80 %
  dégâts 1D3 + Impact
- Arts martiaux (empoignade) 60 %
  dégâts spéciaux

inclure des versions moins compétitives des sports universitaires comme la danse de salon, le ski, le badminton ou le tennis, et le golf.

La natation est appréciée mais très réglementée sur le campus, de jeunes délurées y arborant leurs maillots de bain (ou pour les sportives moins extrêmes, un chemisier et une culotte), et de jeunes hommes y paradant dans leurs longs slips de cuir et leurs hauts de natation sans manches. Les bermuda, pour les hommes ou les femmes, n'arriveront avant plusieurs années.

Un petit club équestre est vaguement affilié à l'université. Miskatonic n'a pas d'écurie (apparemment l'université avait autrefois un tel programme, mais les écuries semblent avoir été détruites dans la grande inondation de 1888). Plusieurs étudiants s'engagent dans cette voie à leurs propres frais, et participent aux événements nationaux sous la bannière de l'université.

## Arts martiaux et sports de combat

Les arts physiques de la guerre sont toujours populaires mais sont devenus les sports de l'élite. Les cours d'escrime, avec rapière ou fleuret, sont étonnamment populaires à Miskatonic, et les fraternités de l'université organisent souvent des compétitions exclusives entre elles.

Les arts martiaux sans armes ne sont représentés à Miskatonic que par la boxe. Avec suffisamment de protections, cette activité promeut la masculinité et la confiance en soi. L'université rejette la lutte comme sport d'équipe pour des raisons de décence, bien que cette décision agace le département d'athlétisme. Quelques jeunes professeurs venus d'Europe en savent un peu plus sur le combat : par exemple, le professeur de français, le Dr Claude Laurent, a été kick-boxer amateur en Thaïlande pendant sa jeunesse. Bien qu'il ait la cinquantaine bien tassée, il reste étonnamment en forme et est connu pour ses histoires délirantes sur l'Asie, accompagnées de démonstrations martiales.

Pour finir, les arts martiaux tels que nous les connaissons aujourd'hui sont virtuellement inconnus à Miskatonic. L'art du judo a été développé au dix-neuvième siècle et pourrait être connu d'une poignée de voyageurs accomplis, mais leur nombre devrait être rare. Les arts orientaux comme le karaté et le kung-fu ne sont généralement pas connus en occident, et ont bien peu de chances d'apparaître dans l'université d'une petite ville. Le kenpo et le taekwondo sont totalement inconnus à Miskatonic. L'aïkido n'a pas encore été inventé.

## Les cheerleaders

Les cheerleaders participent à la plupart des événements sportifs drainant une foule assez grande pour pouvoir la diriger. Parce que ces sont des personnes extraverties et attirantes, il n'est guère surprenant que beaucoup d'entre elles appartiennent à des fraternités et à des sororités locales. Club social avant tout, le groupe des cheerleaders n'en oublie pas pour autant la pratique. L'équipe féminine chante et manifeste tandis que l'équipe masculine stimule les encouragements à l'aide de mégaphones et d'appels à la foule. Les numéros physiques impliquant toutes sortes de contacts entre hommes et femmes ne sont pas de cette époque.

## Fraternités et sororités

La vie en société de la plupart des étudiants de Miskatonic tourne quelque part autour des fraternités et des sororités, ou du moins s'arrange pour leur laisser le champ libre. Si ces organisations n'ont rien à voir avec la nation ou le peuple du même nom, elles se font appeler « Grecs », d'abord en raison des buts rationnels des plus anciennes d'entre elles, mais surtout parce qu'elles utilisent toujours pour leur nom une combinaison de lettres issues de l'alphabet classique.

Les Grecs organisent toujours les fêtes les plus à la mode du campus. Les plus grandes personnalités du monde des affaires et du sport appartiennent invariablement à ces fraternités, et les discoureuses les plus brillantes et les femmes les plus superbement vêtues sont toujours membres de sororités.

Les sororités sont également puissantes à Miskatonic. La plus grande du campus de l'université est celle des Gamma Delta, et c'est là la marque d'un haut rang social que d'être inféodée à cette bonne organisation. Ses membres sont aussi célèbres pour leurs fêtes, ainsi que pour leurs farces annuelles et leurs bizutages rigoureux et créatif des prétendants.

Le conseil inter-fraternités supervise les activités des Grecs, coordonne les événements et promeut leur style de vie auprès de la communauté de Miskatonic. Le groupe travaille étroitement avec le comité d'attitude du campus, les chevauchements d'appartenance étant considérables. L'actuel coordinateur des fraternités, Mr Brian Caldwell, est un nouvel arrivant au conseil et en Nouvelle Angleterre. Il est venu à l'est pour intégrer la faculté de droit mais est rapidement tombé dans la vie nocturne bostonienne. Après avoir épuisé toutes ses ressources il s'est retrouvé dans le besoin urgent de trouver un travail, et a accepté une offre dans un cabinet d'avocats d'Arkham. Depuis ce temps il s'est enamouré du charme paisible de Miskatonic et vit désormais dans une maison de grès surplombant le campus, à mi chemin de son bureau et de ses obligations de fraternité.

La coordinatrice des sororités, Mlle Eve Spaien, a été conseillère au conseil inter-fraternités pendant dix ans. Quatre autres conseillères ont exercé de courts mandats durant cette période, mais à chaque fois la remplaçante a démissionné à cause du stress.

Seule Mlle Spaien a l'endurance pour supporter les farces des sororités. Ses tendances libérales sont immanquables : elle a formé la première équipe de basketball de sororité de Nouvelle Angleterre et a même arrangé l'acceptation d'une Juive parmi les Kappa Alpha Theta. Elle est remarquablement éloquente



Traînant sur les marches du trois-trente-trois



## Scott Whidden

**21 ans, Reporter excentrique du campus**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 11 | Endurance | 55 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 09 | Puissance | 45 % |
| TAI | 13 | Corpulence | 65 % |
| ÉDU | 14 | Connaissance | 70 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 17 | Volonté | 85 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 74 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Culture universitaire : Miskatonic | 65 % |
| Écrire des articles | 65 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 16 % |
| Sciences occultes | 45 % |
| Trouver Objet Caché | 40 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre dégâts 1D3 + Impact | 50 % |
| • Besace pleine de livres dégâts 1D4 + Impact | 30 % |

et persuasive, et a réussi à gagner quantité de respect sur le campus et à Arkham, en dépit de ses façons modernes.

## La vie d'un Grec

Puisqu'un étudiant ne peut devenir membre que d'une seule organisation grecque, son appartenance dure toute la vie. Les membres reçoivent une « enseigne » (un certificat encadré) pour leur rappeler le bon vieux temps, et une épingle ou une clé à porter pour que les frères d'autres écoles ou d'autres époques puissent les identifier. Les fraternités sont soutenues par leurs anciens diplômés, lesquels réussissent souvent dans la vie, soutien qui dépasse largement celui de l'université dans son ensemble. Les Grecs développent une amitié solide avec leurs frères et, ce qui est peut-être le plus important, se livrent à quantité de fêtes, farces et autres délires. Le système fraternel encourage toutes sortes de traditions, et chaque groupe a développé une longue liste de bizarreries et de rituels. Peu importe à quel point les traditions et rites d'une fraternité soient occultes ou étranges, tous ces groupes semblent être parfaitement normaux et ordinaires sur le campus.

Les parents d'anciens membres sont à peu près sûrs d'être admis dans la fraternité ou la sororité où leur prédécesseur est entré. Selon la réputation et le souvenir qu'a laissé leur frère aîné ou leur cousin, les membres « dynastiques » sont soit plus bichonnés, soit plus tourmentés que la normale. L'aspect sombre du système fraternel réside dans l'exclusion. L'appartenance est réglementée, par la coutume et par la sélection, aux meilleures familles de Nouvelle Angleterre. A moins d'être blancs et chrétiens (de préférence protestants), les candidats sont ignorés. De même, les étudiants les plus pauvres, certains étant au sommet académiquement, se voient rembarrés s'ils cherchent à élever leur statut. De telles personnes peuvent participer aux danses grecques s'ils parviennent à obtenir une invitation d'une sororité ou d'une fraternité, mais ne se voient jamais proposer une adhésion. Les Grecs, par définition, divisent le monde en initiés et étrangers, supérieurs et inférieurs. Après la deuxième Guerre mondiale, ces groupes commenceront à ouvrir leurs inscriptions à la classe moyenne, mais ce n'est pas encore le cas.

En général, les fraternités et les sororités ne possèdent pas un lieu unique de réunion ni ne dorment dans une même maison ; les Sigma Phi et les Delta Phi sont deux exceptions. Les membres des sororités vivent souvent par trois dans des maisons collées entre elles, et sont surveillées par une responsable, peut-être une ancienne diplômée de la sororité, plus permissive que la plupart des chaperonnes de l'époque.

Les membres des fraternités bénéficient de logements similaires bien que nettement plus peuplés. Ces établissements ont un coût raisonnable, des règles libérales et offrent un style de vie agréable aux membres du système grec. Il y a bien sûr des contre-parties à cette existence ; de façon intentionnelle, elles ne permettent guère la vie privée.

## Les fraternités sur le campus

Suit une brève liste des fraternités les plus actives et les plus en vue du campus de Miskatonic. Les gardiens devraient se sentir libres d'en insérer ou d'en inventer de nouvelles selon les besoins de leurs campagnes. Comme avec les étudiants, l'université peut avoir autant ou aussi peu de fraternités que nécessaire.

**LES SIGMA PHI** : Sigma Phi fut la première fraternité à établir son chapitre dans les universités de la région. Celui de Miskatonic fut fondé en 1829. Maître absolu de la scène fraternelle locale, Sigma Phi recrute ses membres uniquement au sein des meilleures familles de Nouvelle Angleterre. La richesse et les privilèges dont bénéficient la plupart des Sigmas leurs donnent un air distant que la plupart des élèves trouvent désagréable. Pour empirer les choses, leurs liens familiaux les rendent presque intouchables pour ce qui est des actions disciplinaires. En conséquence, ils sont responsables de certaines des fêtes les plus décadentes et des farces les plus outrageantes du campus. Groupe d'élite qui se sentirait chez lui dans les pages d'un roman de Fitzgerald, Sigma Phi constitue le rassemblement social ultime, et il le sait. Les membres reçoivent un bonus 3% à leur score de *Statut universitaire*.

Jeune, fort et sûr de lui, Waters est quart-arrière des Blaireaux et membre de l'équipe de boxe. Descendant d'une très riche famille du Connecticut, il mène sur le campus une vie sans soucis, hédoniste, et est persuadé qu'il mènera toujours une existence agréable.

**LES DELTA PHI** : le chapitre de Miskatonic des Delta Phi fut fondé en 1842, et la rivalité acerbe du groupe avec les Sigma Phi commença presque immédiatement. En moyenne, les Delta Phi ne sont pas aussi influents que leurs némésis, mais ils s'enorgueillissent de leur débrouillardise et de leur pugnacité de vrais Américains. Leur amour des farces et des fêtes est égal à celui de leurs rivaux, néanmoins, et si les Sigmas sont connus pour leurs célébrations, les Delta Phi sont redoutés pour leurs blagues qui visent à embarrasser ou à éclipser leurs adversaires à chaque occasion. Les membres reçoivent un bonus 2 % à leur score de *Statut universitaire.*

Dilettante efflanqué et efféminé, Jarvis est très actif sur le campus mais cache un secret : son hémophilie. Plongeur récompensé, il se tient à l'écart du football et des bagarres mais apprécie les fêtes et les farces autant que n'importe quel frère. Son intelligence teintée d'ironie est légendaire sur le campus.

**LES DELTA KAPPA EPSILON** : fondée à Yale en 1844, Delta Kappa Epsilon est une des plus prestigieuses fraternités d'Amérique, et a vu deux de ses frères devenir président des États-Unis – Rutherford B. Hayes et Theodore Roosevelt. Le chapitre de Miskatonic (datant de 1894) peine à croître en nombre ou en prestige. Il compte actuellement une douzaine de membres sur le campus tentant de convaincre le monde que l'alphabet commence à DKE. Contrairement aux Sigma Phi

## Un peu d'histoire grecque

La première fraternité moderne fut Phi Beta Kappa, fondée en 1776, selon une optique de « philosophie pour guide de la vie ». Formé à des fins sociales et littéraires, le groupe mit en place les normes des fraternités à venir. Il promulgua entre autres une atmosphère mystérieuse, avec des rituels secrets et des poignées de mains que les étrangers n'avaient pas le droit de connaître.

Deux autres fraternités, Sigma Phi et Delta Phi, se formèrent en 1827. Plus tard, Sigma Phi devint la première à établir des chapitres annexes dans des universités à travers la région. Ces trois là, appelées la « triade de l'Union », établirent les traditions du système grec. On peut aussi noter Kappa Alpha, une fraternité fondée en 1825, comme étant la première organisation grecque secrète.
La société littéraire du dix-neuvième siècle des adelphiens devint, en 1851, la première fraternité pour femmes, l'Alpha Delta Phi. Pi Delta Phi, établie en 1867, devint la première fraternité pour femme nationale, et fut rapidement suivie par Kappa Alpha Theta.

ou aux Delta Phi, les « deeks » doivent encore acquérir leur propre résidence. Pour le moment, cinq deeks louent des chambres dans une pension sur East College Street qui sert de quartier général temporaire. Les membres reçoivent un bonus 2 % à leur score de *Statut universitaire*.

Aisément l'un des plus charismatiques étudiants du campus, Worthington a une poigne ferme et un sourire de vainqueur prêts pour n'importe qui, quelle que soit son affiliation de campus ou son statut social. Actif au sein de l'équipe d'athlétisme et doté d'une moyenne presque parfaite, il tend à se tenir à l'écart des farces, fêtes et des scandales. Un avenir en politique paraît certain pour ce brillant jeune homme.

### Les sororités

Miskatonic abrite plusieurs sororités servant d'équivalent féminin aux fraternités du campus. Ces dernières les dépassent en nombre, néanmoins, et se voient permettre certains luxes qui manquent encore aux sororités. Il faudra un peu de temps, par exemple, avant qu'une étudiante soit autorisée à vivre en dehors de la résidence Dorothy Upman, et l'université devra attendre la fin de 1940 pour connaître sa première maison de sororité. Certaines sœurs suivent l'exemple de Mlle Spaien et se battent pour l'égalité des femmes sur le campus et dans la société. Beaucoup d'autres se satisfont de remplir leur calendrier social à la recherche d'un mari influent.

**LES GAMMA DELTA** : la plus grande et la plus influente des sororités du campus. Les membres de Gamma Delta ont option perpétuelle sur les meilleures chambres de la résidence Upman, et dominent virtuellement tout le dernier étage. Elles ont toujours bénéficié de relations étroites avec les Sigma Phi. Les « Gamma Delts » (seuls les plus grossiers étudiants se réfèrent aux sœurs sous le termes « gams ») sont généralement au centre de la scène sociale du campus. Elles sont surtout connues pour la réception printanière qu'elles organisent et hébergent chaque année. Les membres reçoivent un bonus 3 % à leur score de *Statut universitaire*.

### Les clubs des meilleurs élèves

Le club de la clé d'argent : organisation nationale consacrée à l'excellence académique et scolaire, la clé d'argent reconnaît comme siens les troisième et dernière-années ayant conservé une moyenne de 3.3 ou plus. L'adhésion se fait seulement sur invitation, et dure toute la vie. Les membres bénéficient d'un dîner annuel, ainsi que d'un statut social légèrement augmenté : un bonus de 1D3 % en *Statut universitaire* tant qu'ils sont à l'école, et un bonus de 1D3 % en *Crédit* après l'obtention du diplôme.

Le fourreau et la lame : la plus grande fraternité des meilleurs élèves du campus. Le fourreau et la lame ne propose l'adhésion qu'aux meilleurs éléments de Miskatonic. L'appartenance n'interdit pas de rejoindre une fraternité ou une sororité, et le groupe travaille souvent à développer la coopération entre les différentes organisations de Grecs.

### Fraternités professionnelles des meilleurs élèves

Beaucoup d'entre elles ont seulement commencé à apparaître dans les années 1920, et se vouent à découvrir des étudiants méritants dans un domaine particulier et à développer leur vie professionnelle. De telles sociétés incluent les Pi Delta epsilon (journalisme, 1909), les Pi Kappa Delta (médecine légale, 1913), les Kappa Pi (art, 1919), les Alpha Psi Omega (théâtre, 1926) et les Beta Beta Beta (biologie, 1922). Parmi toutes celles-ci, l'attachement fort de Miskatonic pour les sciences médicolégales s'est assuré que les Pi Kappa Delta soient les plus importantes du campus. Les membres de chacun de ces groupes reçoivent un bonus de 1D3 % à leur score de *Crédit* après avoir obtenu leur diplôme.

### Associations des beaux-arts

Il faudra encore un peu de temps avant que n'importe lequel des arts scéniques fasse officiellement partie des cours de Miskatonic. La participation à un groupe musical ou théâtral est encouragée pour les étudiants qui en possèdent le talent et l'inclinaison : de telles activités sont sensées forger le caractère et aider à former des citoyens bien équilibrés. Même ainsi, peu d'autorités sur le campus iraient jusqu'à placer ces occupations au même niveau que des sujets académiques plus légitimes.

**Les acteurs de l'université** : bien qu'il n'y ait aucun cours de théâtre à Miskatonic, le département des beaux-arts entretient un metteur en scène de théâtre sur place, Mlle Alice Turner, dont la tâche est de monter chaque année six pièces de qualité pour l'édification de la communauté. Troupes et personnel sont tous volontaires, et ne reçoivent aucun crédit académique pour leur travail. Tous doivent être des étudiants de l'université, des professeurs, du personnel ou des parents.

## Alex Waters

**22 ans, Président des Sigma Phi**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 14 | Prestance | 70 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 16 | Puissance | 80 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 13 | Connaissance | 65 % |
| INT | 13 | Intuition | 65 % |
| POU | 07 | Volonté | 35 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 35 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 60 % |
| Baratin | 55 % |
| Conduite : automobile | 75 % |
| Crédit | 65 % |
| Esquive | 55 % |
| Lancer | 60 % |
| Nager | 60 % |
| Porter le ballon | 60 % |
| Savoir-vivre | 75 % |
| Sciences occultes | 25 % |
| Se laisser aller | 35 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 55 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre | 80 % |
| dégâts 1D3 + Impact | |
| • Arts martiaux (empoignade) | 70 % |
| dégâts spéciaux | |

**Note** : Pour le portrait d'Alex Waters, voir page 32.

## Robert Lodge Jarvis

**22 ans, Président des Delta Phi**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 16 | Prestance | 80 % |
| CON | 06 | Endurance | 30 % |
| DEX | 17 | Agilité | 85 % |
| FOR | 16 | Puissance | 80 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 16 | Connaissance | 80 % |
| INT | 11 | Intuition | 55 % |
| POU | 14 | Volonté | 70 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 70 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 65 % |
| Crédit | 55 % |
| Discrétion | 30 % |
| Écouter | 45 % |
| Esquive | 46 % |
| Nager | 90 % |
| Persuasion | 55 % |
| Premiers soins | 80 % |
| Se cacher | 40 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 42 % |
| Trouver Objet Caché | 50 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

**Note** : Pour le portrait de Robert Lodge Jarvis, voir page 30.



## Reginald E. Worthington

**20 ans, Président des Delta Kappa Epsilon**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 18 | Prestance | 90 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 16 | Puissance | 80 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 18 | Connaissance | 90 % |
| INT | 10 | Intuition | 50 % |
| POU | 10 | Volonté | 50 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 50 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 45 % |
| Baratin | 45 % |
| Crédit | 35 % |
| Discrétion | 35 % |
| Écouter | 45 % |
| Esquive | 32 % |
| Métier : serrurerie | 15 % |
| Nager | 60 % |
| Persuasion | 50 % |
| Premiers soins | 40 % |
| Se cacher | 35 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 50 % |
| Trouver Objet Caché | 40 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

Les acteurs de l'université (sous le nom duquel la compagnie petite mais dévouée est connue) utilisent une petite maison sur Crane Street pour leurs répétitions et quelques unes de leurs productions. La plupart de leurs pièces sont jouées dans le plus grand auditorium sous la résidence Locksley, ou dans le théâtre Manley situé dans les hauteurs d'Arkham.

Le contenu du registre des acteurs a été clairement établi lorsque la compagnie fut formée en 1909. Les représentations doivent inclure « une pièce du théâtre grec classique, deux œuvres du règne d'Elisabeth, une écrite par un Américain vivant ou mort, une écrite par un Européen vivant ou mort et une nouvelle pièce écrite par un membre de la communauté universitaire, qui pourra être une farce ». La production annuelle des acteurs pour Halloween, *Le cavalier sans tête*, destinée aux enfants, est devenue une tradition locale. Les membres des acteurs reçoivent un bonus de 3 % à leur score de *Statut universitaire*.

Femme d'un homme d'affaires local, Mlle Alice Nelson sert de metteur en scène, productrice, régisseuse et directrice des programmes pour les acteurs de l'université. Certains de ses programmes, spécialement ses productions de *Médée* et du *Songe d'une nuit d'été*, ont reçu des critiques mitigées de la part des paroissiens d'Arkham.

Elle n'en tient pour autant nullement compte, et se montre plus énergique que jamais. Son équipe l'appelle « l'amiral Nelson ».

**La fanfare de Miskatonic (« les originaux en marche »)** : fondés en 1908, les originaux sont une organisation officieuse, et tombent ainsi hors de la juridiction des professeurs des beaux-arts. On les voit chaque automne recoudre leurs uniformes de seconde main. En dépit des nombreuses plaintes au sujet de leur comportement, le président Wainscott soutient que Miskatonic doit devenir une université moderne avec une fanfare ambulante en uniformes. Un groupe amusé d'anciens diplômés (ceux que l'on appelle « le cénacle ») apprécie secrètement l'orchestre et fournit le groupe en uniformes et instruments. De même, la troupe gagne ses « fournitures de fêtes » grâce à ses connections confidentielles avec ses voisins de l'association d'athlétisme de Miskatonic.

Beaucoup des étudiants en musique officiels du département des beaux-arts méprisent le groupe pour son comportement tapageur et ses goûts douteux. La communauté universitaire leur en veut encore pour l'insulte qu'ils ont infligée à la femme du président de l'université Brown avec leur version de « Bill Bailey ». Pour autant, peu osent nier que l'orchestre possède un remarquable esprit d'amateurs et un solide esprit de corps. La plupart des étudiants les voient comme une bande sympathique, et les accords enthousiastes de « Hail, Miskatonic, Hail » arrachent toujours une larme ou deux aux élèves, professeurs et anciens diplômés. Ceux qui sont impliqués dans l'orchestre gagnent 5 % à leur score de *Statut universitaire*.

**Le groupe de jazz** : alors que la plupart à Arkham n'ont que peu de patience pour les dissonances, la musique syncopée et les cuivres tonitruants, le groupe de jazz est assez populaire au sein du corps étudiant de Miskatonic et les concerts improvisés sur le quadrilatère (seulement les samedis et les dimanches, ou les jours de semaine après seize heures) sont assez communs dans la vie du campus. Le groupe de jazz a une douzaine de membres, quatre à dix apparaissant lors d'une représentation donnée. Ce club informel répète deux fois par semaine dans une salle de classe de la résidence Locksley, pour le plus grand chagrin de certains des professeurs du bâtiment, et se fait quelques dollars en jouant à la plupart des réunions sociales étudiantes.

Mlle Carolyn Roth, une conseillère juridique du bâtiment administratif Hoyt, sert de chef d'orchestre, d'organisatrice et d'arrangeuse du groupe. Elle est également capable de jouer un malicieux solo de clarinette. Au cours des trois dernières années le groupe de jazz a grandement amélioré son son, et des trios et des quartets ont pu passer des weekends à Boston pour y jouer professionnellement. Pour pouvoir s'inscrire, les membres potentiels doivent avoir au moins 30 % dans un instrument approprié (contrebasse, clarinette, tambour, piano, saxophone, trombone ou trompette). Les membres du groupe qui jouent régulièrement gagnent un bonus de 2 % à leur score de *Statut universitaire*.

**La chorale** : aisément le plus méprisé du campus, les singeries de ce groupe vocal pour hommes suffiraient à anéantir chez n'importe qui l'amour des airs de barbiers ou de Gilbert et Sullivan. La chorale n'a pas de quartier général fixe, et ne bénéficie d'aucun soutien. Les membres parviennent à ignorer les regards sombres qu'ils reçoivent quand ils essaient de promouvoir bonne volonté et enthousiasme pendant les événements universitaires. Durant un match de football, une section des gradins s'est tragiquement effondrée et a piégé plusieurs membres de la chorale... les tentatives de secours ont été repoussées à la mi-temps. Ceux appartenant à ce groupe doivent réduire leur score de *Statut universitaire* de 3 %.

### Les clubs académiques

Les étudiants de Miskatonic nourrissent souvent plus de passions que les emplois du temps limités de leurs cours ne leur permettent d'en assouvir. Les clubs informels offrent un moyen aux élèves intéressés de goûter un sujet sans un engagement sérieux. La plupart des professeurs et des conseillers encouragent l'appartenance à de tels clubs. Ils voient ces organisations comme un bon moyen de former des érudits complets. Plus d'un étudiant a finalement changé de matière principale après une bonne expérience dans un club ou une société, et les professeurs qui travaillent étroitement avec ces clubs étudiants sont bien conscients de leur intérêt en tant que moyen de recrutement. Dans certains cas, ces groupes ne sont guère plus que des rassemblements sociaux, lorsque d'autres organisations sont devenues si puissantes qu'elles servent d'organe officieux à leur département.

**Le club d'études archéologiques** : consistant largement en étudiants souhaitant suivre les exploits si romantiques et aventureux des archéologues, ce groupe se rassemble chaque mois au musée d'exposition pour échanger des récits et discuter des récentes découvertes du monde alentour. Sponsorisées par le Dr McTavish, les discussions abordent souvent les rites anciens, les religions et les aspects intellectuels de l'occulte. Occasionnellement, des professeurs du département d'archéologie invitent des membres du club à venir les aider sur le terrain, à condition que les excavations soient facilement accessibles d'Arkham. Des membres de ce groupe pourraient être plus disposés à croire les histoires de mal ancien d'un investigateur et à lui offrir de l'aide. Chaque membre reçoit un bonus de 1 % en *Statut universitaire*.

**La société d'astronomie d'Arkham** : fondée par Morris Billings, le plus jeune et le plus ambitieux des professeurs du département d'astronomie, la société d'astronomie d'Arkham promeut l'intérêt pour les étoiles auprès du corps étudiant et dans Arkham en général. Organe officieux du département, la S.A.A. entretient le « dôme d'astronomie » et organise des nuits publiques d'observation chaque mois de l'année.

Les astronomes amateurs d'Arkham sont plutôt actifs, mais les mauvaises conditions d'observation en Nouvelle Angleterre s'assurent que la plupart de ces sessions tardives dégénèrent en discussions et en échanges plutôt qu'en contemplations d'étoiles. Un nombre surprenant d'étudiants signent pour venir durant le semestre du printemps, avides d'excuses pour pouvoir traîner dehors tard dans la nuit en compagnie de jeunes filles. Le Dr Billings parvient à maintenir le décorum des réunions de la société, et son enthousiasme pour la contemplation du ciel est contagieuse.

Le dôme d'astronomie est une cahute en bois avec une ouverture sur le ciel. C'est là que la société stocke ses instruments. Ces derniers ont été récemment déplacés de leur remise près du stade pour un endroit voisin du gymnase, plus pratique pour le campus. L'installation possède une petite cheminée en bois et des chaises pour dix, et est généralement considérée comme confortable même en hiver, aussi longtemps en fait que la porte reste fermée. Actuellement, le dôme se targue d'un télescope possédant une lentille de vingt centimètres, et de plusieurs paires de jumelles pour l'observation des comètes et de la lune. Les membres de la société reçoivent un bonus de 2 % en *Statut universitaire*.

**Les bras de l'Atlas** : comme beaucoup de clubs autour du campus, les bras de l'Atlas existe seulement en tant qu'expression d'un leader charismatique, ici l'étudiant diplômé en biologie Douglas Merritt. Le groupe reçoit également le soutien enthousiaste d'un botaniste, le Dr Angley. Il s'agit d'un groupe informel de discussion étudiant l'impact de l'homme sur le monde naturel, dont les réunions prennent généralement place dans le *Desolate Highway Café*. Les membres se livrent bien plus à la théorisation et à la spéculation anecdotique qu'à la recherche scientifique. Merritt suggère à l'occasion que le monde serait mieux sans les humains, ou du moins sans leurs industries. Il s'agit là d'une opinion impopulaire dans une Arkham progressiste, en contradiction évidente avec la loi naturelle et l'intention divine. Les membres reçoivent une pénalité de 1 % à leur *Statut universitaire*.

**Les bohémiens** : d'avantage regroupement social qu'organisation, les bohémiens de Miskatonic forment un groupe d'étudiants lubriques et décadents qui ont gagné une sinistre réputation sur le campus. Ils adoptent l'avant-garde en toute chose, de l'art et la littérature à la morale, ou du moins son absence. Bien que ses membres ne s'impliquent guère dans des actions qui pourraient être considérées comme scandaleuses selon nos normes modernes, les rumeurs d'amour libre, de débauche alcoolique, de magie noire et de nihilisme intellectuel leurs collent à la peau dans une Arkham conservatrice. La plupart tendent à être les enfants de familles aisées qui se croient au dessus des mœurs sociales, mais quelques-uns sont de véritables artistes qui cherchent à briser les conventions de la société moderne. Asenath Waite a rapidement atteint une position prédominante au sein du groupe, et est couramment vue comme le leader de la secte. Plus d'informations à son propos peuvent être trouvées dans le chapitre « Les secrets de Miskatonic ». Un noyau dur de bohémiens peut être généralement trouvé au *Desolate Highway Café* d'Arkham. Une association avec les bohémiens peut aller jusqu'à baisser les scores de *Crédit* et de *Statut universitaire* de 5 %, à la discrétion du gardien.

**Le journal de Brownstone** : un groupe vaguement organisé se consacrant à la mise en relation des étudiants vivant hors du campus. L'équipe ne produit en fait aucun journal, mais publie des prospectus sur les événements extérieurs, les rassemblements ou la politique de la ville au sujet des loyers, et ainsi de suite. Les participants arrangent parfois de petits regroupements et des soirées dansantes pour la communauté extérieure, et représente parfois les intérêts des hors-campus au sénat des étudiants. L'adhésion n'a aucune incidence sur le *Statut universitaire*.

Ceux qui creusent en dessous : bien que certains investigateurs avertis pourraient tiquer à la mention de leur nom, ce petit mais dévoué groupe du campus n'a absolument aucun lien avec les Chthoniens ou le Mythe de Cthulhu. Souvent appelés « les taupes » ou « ceux qui creusent » par leurs pairs, ce groupe se consacre à l'exploration et à l'entretien des tunnels du campus. Se sentant plus chez eux sous terre que sur le campus, ceux qui creusent ont un caractère de reclus, bien qu'ils se lancent parfois dans des fêtes sauvages dans les profondeurs. Le groupe prend également soin de Misky, blaireau et mascotte de l'école, qui est révérencieusement amené à chaque match de football dans une cage ornementée. L'appartenance au groupe ajoute 1 % au *Statut universitaire* d'un étudiant.

**Le club de chimie** : un des piliers du campus depuis l'établissement de la faculté des sciences, le club de chimie se réunit chaque



## Mlle Alice Nelson

**48 ans, Dramaturge du campus**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 07 | Endurance | 35 % |
| DEX | 07 | Agilité | 35 % |
| FOR | 08 | Puissance | 40 % |
| TAI | 12 | Corpulence | 60 % |
| ÉDU | 13 | Connaissance | 65 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 10 | Volonté | 50 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 10 |
| Santé Mentale | 50 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 40 % |
| Conduite : automobile | 40 % |
| Coudre des costumes | 60 % |
| Crédit | 50 % |
| Direction d'acteurs | 65 % |
| Dissimulation | 40 % |
| Premiers soins | 50 % |
| Se cacher | 50 % |
| Trouver Objet Caché | 30 % |

**Combat**

- Épée de théâtre (émoussée et rouillée) 50 %
  dégâts 1D4 + Impact

mois. Les membres s'aident les uns les autres pour leurs projets, discutent des dernières découvertes et innovations et passent de façon générale un agréable moment. Depuis que le Dr Shear est devenu le soutien professoral du groupe, ses membres ont appris à créer de nouvelles et plus spectaculaires démonstrations pyrotechniques. Des responsables du club ont d'ailleurs fait secrètement savoir qu'ils pouvaient, si le prix était assez élevé, créer des mixtures capables de provoquer des explosions « de n'importe quelle couleur souhaitée ». Les farces sont devenues depuis bien plus intéressantes sur le campus. L'appartenance ajoute un bonus de 2 % en *Statut universitaire*.

**La société des débatteurs** : un groupe d'analyses pointues sponsorisé par la faculté de droit. Ses membres remplissent la rubrique courrier de presque chaque numéro du *Crieur*, attaquant généralement des histoires parues la semaine précédente. Scott Whidden méprise ces gens. La société organise régulièrement des débats sur des sujets allant de la politique locale à d'obscures points de philosophie et d'éthique. Les discussions peuvent devenir assez mouvementées. Des professeurs s'y joignent souvent en tant que « conférenciers invités ». La société des débatteurs envoie des équipes de membres débattre dans d'autres campus, et accueille de son côté de semblables visiteurs. Miskatonic se débrouille plutôt bien dans ces événements. Les membres augmentent leur *Statut universitaire* de 2 %.

**Le club de français** : le seul club de langue du campus à avoir tenu plus d'un semestre. Ses membres se consacrent aux « bons mots » de la langue internationale. Menés par le Dr Claude Laurent du département des langues modernes, ils bénéficient du patronage bienveillant des franc-maçons et de l'Étoile orientale. Le club se rassemble les dimanches après-midi pour un dîner arrosé de vins fins et de conversations ininterrompues. Les membres augmentent leur *Statut universitaire* de 1 %.

**Le cercle de la tour d'ivoire** : un des plus exclusifs du campus, ce petit club social organise des soupers au hasard une fois par semaine pendant lesquels on discute philosophie. Contrairement aux cours conservateurs offerts par le département officiel, les goûts du groupe vont d'avantage vers la philosophie moderne et incluent Jung et Nietzsche. La tour d'ivoire est aussi un des rares endroits du campus où l'on peut trouver des gens connaissant la pensée et les religions orientales. La plupart pensent que la bande se démantèlera d'elle-même quand l'actuelle hôtesse et organisatrice, Mlle Emma Kolstad, obtiendra son diplôme. Kolstad étant, néanmoins, une « étudiante diplômée perpétuelle », elle pourrait rester à Miskatonic pendant une dizaine d'années encore. L'adhésion se fait à sa seule invitation. Le groupe pourrait se montrer utile à des investigateurs recherchant l'opinion d'experts sur des points de religion ou de philosophie orientales. L'appartenance au cercle n'a aucun effet sur le *Statut universitaire*.

**La société d'ingénierie de Miskatonic** : ils sont les excavateurs du bar étudiant souterrain des sciences appliquées ; pour en savoir plus sur cet endroit, comme la façon dont ils ont organisé l'exploit, voir la section « les tunnels du campus » p. 138. Le club académique est encore florissant dix ans plus tard, et est devenu l'un des plus populaires du campus. Les étudiants en ingénierie de toutes sortes se rassemblent pour discuter des innovations pratiques et pour s'aider les uns les autres sur leurs projets et leurs devoirs. Le club a toujours bénéficié du patronage et du soutien du Dr Abbot du département d'ingénierie, et depuis quelques années le Dr Pabodie participe régulièrement à leurs réunions. Au moins une fois par an, la société se lance dans quelque exploit d'ingénierie, généralement perpétré en secret ou sous la forme d'une farce. L'année dernière, le club a réussi à tourner la statue du doyen Halsey de façon à ce qu'elle regarde l'est au lieu du nord. L'action a été effectuée la nuit, sans attirer l'attention du veilleur de nuit ou de quiconque. Comment cela a-t-il été possible ? Les ingénieurs suffisants ont gardé leur secret. L'appartenance à la société apporte un bonus de 2 % au *Statut universitaire*.

**La société de reconstitution médiévale** : voué à vivre le moyen-âge comme jamais il ne l'a été, ce groupe turbulent sponsorise une énorme fête médiévale durant l'hiver complétée par du madrigal. Trouvant ses membres surtout parmi les gens aimant rire et manger à profusion, la société n'a absolument rien à voir avec l'occulte. L'actuel sénéchal, Mlle Deborah Coleman, est un écrivain prolifique de Limerick, pourvoyeuse en jeux de mots et experte en énigmes et puzzles historiques. Les membres reçoivent un bonus de 1 % en *Statut universitaire*.

**La société de danse écossaise royale** : ce club est toujours en train d'organiser quantités de parades et de festivals où ses membres apparaissent dans leurs plus beaux atours. Les spectateurs sont activement encouragés à participer et à apprendre, et le club a ainsi trouvé plusieurs de ses membres dans la ville. Évidemment populaire parmi les Écossais locaux, la société a récemment eu la chance de recruter une paire de talentueux joueurs de cornemuses des Highlands. L'appartenance offre aux étudiants une opportunité de pouvoir danser régulièrement, et certains y ont trouvé un accès privilégié à de l'excellent whisky. Le professeur débordé McTavish est le sponsor du club, bien qu'il ne danse pas.

**Les sceptiques** : menée par un cynique charismatique, Matthew Robins, cette inépuisable poignée de « nonistes » tente d'exposer ou de percer à jour quiconque aurait des pouvoirs psychiques ou n'importe quoi de lié à l'occulte. Ils rejettent les sentiments et le sensationnalisme sous toutes ses formes, leurs pieds sont fermement ancrés dans la terre et leurs esprits sont immunisés contre les orbites, les protubérances et les déploiements électromagnétiques. Ils mènent des expériences contrôlées et des tests afin de prouver que les manifestations paranormales ne sont qu'élucubrations et mensonges bien humains. Le groupe constitue une distraction valable pour les investigateurs qui voudraient souvent ne plus croire en ce qu'ils ont déjà appris. Le reporter-star du *Crieur*, Scott Whidden, déteste les sceptiques

et fait son possible pour mal écrire leurs noms. Les membres reçoivent 1 % en *Statut universitaire*.

**Les vétérans des guerres futures** : des chapitres de cette organisation se sont essaimés partout dans les instituts de Nouvelle Angleterre durant le premier mandat de Woodrow Wilson, pour protester contre ce que beaucoup voyaient comme l'inévitable entrée de l'Amérique dans ce qui deviendrait la Première Guerre mondiale. Leur nom, choisi par plaisanterie, a été pris comme un affront par beaucoup, et les membres des vétérans des guerres étrangères n'ont jamais réussi à saisir la plaisanterie. Aujourd'hui, le groupe du campus sert d'exutoire au mécontentement politique du corps étudiant, et est fermement attaché aux valeurs conservatrices américaines : un gouvernement léger, des droits de douane élevés, et une isolation totale vis-à-vis des conflits à l'étranger. La ferveur idéaliste de 1912-1913 a rapidement diminué, et les VGF ne sont désormais guère plus qu'un club social. La dépression à venir, Franklin Delano Roosevelt et le New Deal viendront tout changer, et une guerre future viendra ensuite réclamer son dû. Les membres reçoivent un bonus de 1 % à leur score de *Statut universitaire*.

## Les organisations professorales

Les étudiants ne sont pas les seuls à se réunir en sociétés et en organisations. Beaucoup d'enseignants à Miskatonic ont leurs propres clubs et assemblées. Certaines sont limitées au cadre du campus, tandis que d'autres sont actives dans et en dehors d'Arkham.

**L'association d'athlétisme de Miskatonic** : bien que le groupe fasse une donation symbolique à la faculté d'athlétisme chaque année, l'association n'a pas grand chose à voir avec le sport en général. Des professeurs titulaires y rejoignent des hommes d'affaires et des professionnels influents venus d'Arkham pour des soirées pleines de discussions alcoolisées, de jeux de cartes et de billards dans les luxueux quartiers généraux du groupe. La cotisation initiale est de 200 $, plus 10 $ par mois. L'appartenance à ce club exclusif ajoute 1D6 % au score de *Crédit* d'un membre.

**Le club de chasse** : sponsor du fameux tir à la dinde de Thanksgiving, ce club comprend quelques-uns des étudiants les plus influents de l'université, ainsi qu'une demi-douzaine des jeunes professeurs les plus ambitieux. Le club de chasse fut fondé pour « garder vivant en Nouvelle Angleterre le patriotisme nourri autrefois durant la guerre de révolution ». Cependant, alors que les minutemen avaient pris les armes pour défendre leurs terres et leur pays, la plupart des membres sont bien plus intéressés par la chasse au faisan que par la défense citoyenne. Le club se rend souvent sur la pelouse du stade pour du tir au pigeon d'argile, et organise des excursion de chasse dans les environs avec le club de tir d'Arkham.

Près d'une douzaine de tireuses expertes appartiennent au groupe. En de très rares occasions, un dernière-année ou un étudiant diplômé peut se voir invité. Les candidats doivent être recommandés par un membre bien placé au cours du semestre d'automne, et doivent ensuite réussir un test de tir au début du semestre de printemps pour pouvoir rester dans le club. Le test en question n'est pas difficile, requérant peut-être 50 % en *armes à feu*. Une des particularités du groupe est le vœu d'initiation durant lequel tous les nouveaux membres doivent jurer de « ne jamais blesser un canard, ou ne jamais par son inaction permettre qu'on blesse un canard ». L'appartenance apporte 1D3 % au score de *Crédit*.

## Les organisations professionnelles

En plus des groupes locaux, les professeurs de Miskatonic peuvent aussi rejoindre des organisations et associations nationales se consacrant à faire avancer un champs d'étude spécifique. Les réunions les plus proches auront probablement lieu à Boston. La plupart de ces groupes peuvent avoir une visée continentale, et organiser des sortes de réunions ou de convocations annuelles. Des journaux (certains annuels, d'autres trimestriels) offrent l'opportunité de publier des études et de communiquer en détails. Des conventions nationales donnent aux chercheurs la chance de discuter face à face des dernières tendances dans leur discipline. Ces organisations peuvent offrir à un groupe d'investigateurs des ressources sans égales – leurs listes de membres sont un véritable menu de correspondants potentiels à qui envoyer des questions, voir même d'alliés. Un rassemblement des plus grands esprits d'un domaine donné est l'endroit idéal pour dénouer les fils des problèmes, même les plus insurmontables : souvenez-vous que l'inspecteur LeGrasse a emmené la statuette de Cthulhu à une semblable convocation pour pouvoir en apprendre plus.

Bien sûr, ces sociétés peuvent être toutes aussi politiques que le département universitaire moyen, sinon plus : le lobbyisme pour avoir des soutiens, les accolades et les commentaires hargneux sur des théories opposées sont des procédés courants. Pour rejoindre un des groupes suivants, les professeurs doivent avoir une compétence de 60 % ou plus dans la discipline favorisée. L'appartenance ajoute 1D3 % au *Crédit* du membre, et 2D3 % à la *compétence* du domaine favorisé.

**L'académie américaine des arts et des sciences** : depuis 1839 cette société remet le prix Rumford aux réussites dans la recherche sur la chaleur et la lumière. Personne à Miskatonic n'a encore obtenu ce prix.

**La société américaine des antiquaires** : société entièrement consacrée aux recherches des antiquaires. Le groupe se réunit chaque année depuis 1812, la plupart du temps dans des universités des environs de la Nouvelle Angleterre.

**La société américaine des archéologues** : cette petite et nouvelle organisation met en place des réunions annuelles privées, chaque

fois dans une nouvelle université. Composés uniquement de professionnels du terrain, ces rassemblements peuvent parfois se montrer arides.

**L'association américaine pour l'avancée des sciences** : fondée en 1848, l'A.A.A.S. organise une rencontre annuelle du 26 au 31 décembre, chaque fois dans une université différente. Elle est aussi connue comme étant la maison d'édition du journal Science, une importante publication consacrée aux recherches scientifiques originales.

**La société américaine d'astronomie** : la S.A.A. se réunit deux fois par an, parfois à Los Angeles où les conditions d'observation du ciel sont encore relativement bonnes. Ces rencontres sont de petite taille. Les amateurs sont encouragés à venir, et on peut y trouver plein d'opportunités pour discuter d'étranges observations ou phénomènes avec des astronomes professionnels.

**La société des dialectes américains** : fondée en 1890 pour étudier la prolifération et les variations des dialectes américains, cette société organise non seulement une convention annuelle mais sponsorise également des recherches sur le terrain faites d'études linguistiques de populations éloignées.

**La société du folklore américain** : établi en 1888, ce petit groupe promeut activement la culture populaire, fouillant l'Amérique rurale pour constituer des anthologies d'histoires et de chants. Leurs petites mais fréquentes réunions sont relativement agréables et pleines de contes et de chansons.

**La société géographique américaine** : cette société remet parfois la médaille Charles P. Daly à un scientifique, un explorateur ou un écrivain ayant apporté une contribution significative à la recherche géographique. Ses membres ont voyagé aux quatre coins du globe, et tendent à vous inonder de détails obscurs à propos d'endroits lointains.

**L'association américaine des historiens** : elle publie l'*American Historical Review*, et invite des historiens venant de tous les États-Unis à participer à sa réunion annuelle. Elle fut fondé en 1884.

L'association médicale américaine : fondée pour sponsoriser la recherche et inspecter les facultés de médecine en 1847, ses immenses réunions rassemblent les mondes académique et professionnel. Si la convention est trop grande pour Arkham, des spécialistes tels que des chirurgiens ou des pathologistes pourraient s'y rencontrer confortablement.

**L'association américaine des infirmières** : mise en place en 1896, elle demande une plus grande reconnaissance des efforts des infirmières. Hélas, leurs meetings annuels ne sont guère fréquentés, en raison de la pauvreté de la plupart des membres potentiels.

**La société américaine de philosophie** : Benjamin Franklin créa cette société, une des plus anciennes des États-Unis, en 1743. Avec un nombre de places restreint à quelques centaines (incluant les membres par delà les mers), elle entretient de vastes archives à Philadelphie et fournit aussi de l'argent à des recherches philosophiques. Des réunions ouvertes à tous sont organisées chaque avril et chaque novembre. Ces rassemblements sont assez agréables et sont fréquentés par des personnes venues de nombreux pays.

**L'institut archéologique d'Amérique** : fière organisation établie en 1883, elle est la rivale académique de la société américaine d'archéologie. L'institut tend à adopter une approche plus spéculative de l'archéologie, et des articles dérivant de sa façon de procéder apparaissent fréquemment dans les quotidiens.

**L'académie nationale des sciences** : c'est une organisation de scientifiques et d'ingénieurs, fondée en 1863. Ses membres se rassemblent chaque année pour des cérémonies de remises de prix, récompensant les plus grandes réussites de l'année et de la décennie.

## Organisations politiques et activistes

Bien que pas tout à fait académiques, les professeurs de Miskatonic peuvent aussi devenir membres des groupes suivants. Ces associations se vouent à faire avancer une cause ou un projet spécifique, au lieu d'une discipline académique, et tendent à attirer des membres bruyants dotés d'une forte opinion. Des investigateurs pourraient trouver un allié inhabituel dans un de ces groupes, et les gardiens devraient les garder à l'esprit pour une utilisation en tant qu'adversaires potentiels si les activités de leurs investigateurs devenaient trop discutables ou bizarres. Le groupe moyen de *L'Appel de Cthulhu* peut sauver le monde, mais pourra-t-il sauver sa réputation ? Ces groupes fournissent 1D3 % en *Crédit*. De tels bonus de ne sont pris en compte que par des compagnons d'association.

**L'association américaine des professeurs d'université** : la A.A.P.U., mise en place en 1915, promeut la titularisation et la sécurité de l'emploi pour les professeurs d'universités, et s'occupe de quantité d'autres problèmes liés à l'art ou à la science de l'enseignement. Ses meetings ne sont pas des plus intéressants mais constituent un bon moyen de rencontrer des chefs de départements, de jeunes professeurs montant et des membres de commissions d'examen.

**L'association américaine des bibliothèques** : fondée en 1876, elle promeut un accès libre aux bibliothèques et travaille sur des normes d'acquisitions, de procédures et de conservation et de préservation des livres pour les bibliothèques. L'association organise un dîner annuel de remises de prix. Au fil des ans, la bibliothèque Orne a reçu le prix trois fois.

**La société américaine pour la prévention des cruautés envers les animaux** : la société voit d'un mauvais œil l'utilisation des animaux à des fins d'expérimentations, choses pour lesquelles le département de biologie de

Miskatonic, la faculté de médecine et l'hôpital Sainte Mary sont connus. Fondée en 1866, ses membres se rencontrent fréquemment à travers la région.

**La société naturelle des filles de la Révolution américaine** : société pour femmes fondée en 1890 pour conserver le souvenir et l'histoire de la guerre de révolution et la contribution que les femmes y ont apporté, et pour promouvoir des idéaux nationaux cohérents avec la notion d'américanisation. L'adhésion nécessite des preuves généalogiques qu'un des ancêtres a été un soldat s'étant battu pour l'indépendance pendant la guerre, ou ayant du moins activement œuvré pour l'indépendance à cette même époque.

En matière d'archives généalogiques pertinentes, certaines des ressources de la F.R.A. sont irremplaçables, et certainement valables dans quelques investigations. Une lettre d'introduction d'un des membres et une note d'explications du chercheur suffisent à gagner l'entrée aux archives. A cette époque, la F.R.A. entretient des centaines de chapitres dans toute la nation. Les membres d'une localité sont souvent socialement importants et très influents. De façon claire, les chapitres de la F.R.A. refusent à cette époque des candidats de la mauvaise classe ou de la mauvaise couleur.

**La société pour la prévention des cruautés envers les enfants** : fondée en 1874, elle est généralement incapable de s'offrir de belles réceptions annuelles. Néanmoins, elle organise chaque année une cérémonie de remises de prix dans des endroits méritant une reconnaissance particulière pour leur aide envers les enfants.

## Les sociétés secrètes

Certaines organisations de Miskatonic se rassemblent en privé et ne recrutent jamais ouvertement de nouveaux membres. Certaines sont excentriques, certaines simplement exclusives tandis que d'autres sont littéralement sinistres. Des investigateurs traînant assez longtemps à Miskatonic tomberont sur l'un ou l'autre de ces groupes. La plupart sont vierges du Mythe de Cthulhu voire de toute malveillance, bien que des enquêteurs habitués à découvrir de viles conspirations et à sursauter au moindre bruit puissent penser autrement.

**Les crânes** : sujet sur le campus de myriades de rumeurs à demi-mots et de légendes, tout le monde ou presque à Miskatonic semble avoir entendu parler des crânes, bien que personne ne semble connaître quoi que ce soit de substantiel à leur sujet. Les crânes forment une fraternité secrète, que certains disent aussi ancienne ou plus vieille encore que l'université Miskatonic. Seuls les troisième-années peuvent être invités à les rejoindre. Les membres peuvent être reconnus grâce à la petite épingle en forme de crâne qu'ils portent parfois. Les première et les deuxième-années sont encouragés à remarquer qui en est – responsable de classe, excellents élèves, organisateurs d'équipes et écrivains sont nombreux dans cette liste – et à imiter leurs grandes actions. Quand l'heure arrive, ceux qui ont de la chance peuvent être approchés et invités à les rejoindre. Aucun étranger ne sait où les crânes se réunissent, comment ils choisissent leurs membres ni comment ils ont été créés. Est-ce un groupe de riches initiés politiques, une société intellectuelle, le club de loisirs le plus exclusif d'Arkham ou quelque chose de totalement différent ? Les réponses sont laissées au gardien.

**Les étudiants pour une démocratie industrielle** : rejeton de la société fabienne anglaise (ressemblant, accidentellement, de façon éhontée à un groupe d'Harvard), les E.D.I. représentent la gauche radicale du campus. Cette petite mais féroce bande de bolchéviques en puissance se consacre à paver la route de l'inévitable révolution. Ils ne comptent pour le moment que cinq membres, mais sont toujours à la recherche d'autres étudiants libéraux et libres-penseurs. Jusqu'à présent les efforts des E.D.I. se sont limités à imprimer de pauvres tracts de propagande et à les distribuer aux prolétaires opprimés de Rivertown et de French Hill. Sur le campus, ils se montrent parfois assez audacieux pour tracer à la craie des slogans socialistes sur les allées du quadrilatère. Le président Wainscott a déclaré une fois qu'il était moins révolté par les messages de ces slogans que par leur orthographe. Jeunes et désespérément naïfs, ces communistes maladroits sont trop aveugles pour comprendre pourquoi leurs efforts pour radicaliser le prolétariat d'Arkham échouent toujours lamentablement. Ils n'ont de l'oppression que la plus romantique des notions. Le fait qu'Arkham ait perdu depuis longtemps presque toute sa masse ouvrière ne leur apparaît pas, pas plus que le fait que chaque membre des E.D.I. provienne d'une famille riche. Un véritable aperçu du Léninisme ou du Stalinisme les terrifierait. Dans les années futures le groupe se verra relancé par la Grande Dépression, mais pour l'heure la fleur rouge de la dissidence tarde à s'épanouir.





# Obtenir une éducation



# Obtenir une éducation

L'admission à l'Université Miskatonic est, selon la charte de l'université, ouverte à « toute personne possédant des capacités intellectuelles supérieures ». Pour mesurer cette intangible qualité, les aspirant-étudiants se soumettent à un ou plusieurs entretiens avec des professeurs et des membres du personnel administratif, puis passent une série de tests d'entrée. Ces derniers comprennent un examen écrit en latin tiré essentiellement de l'Énéide, un oral d'histoire traitant principalement de Thucydide et d'Hérodote, un test écrit de mathématiques couvrant l'arithmétique, la géométrie et l'algèbre simple, et un quizz oral de géographie. L'examen d'entrée le plus craint est un essai d'anglais en cinq parties portant sur cinq œuvres littéraires choisies au hasard parmi une liste de vingt classiques reconnus. Cette liste change chaque année, mais les observateurs vétérans savent qu'*Othello* et *Le moulin sur la Floss* y sont presque toujours inclus. Des aspirant-étudiants souhaitant se voir supprimer l'obligation de langue étrangère doivent aussi passer un examen écrit et oral dans la langue de leur choix. Pour parler crûment, un aspirant avec une EDU de 10 ou plus passera le test. Une EDU de 12 assurera une note remarquable. Les étudiants qui échouent à une partie des examens d'entrée sont tout de même acceptés, mais ils devront combler leurs déficiences avec des classes de rattrapage (celles de latin sont les plus fréquentées). Les étudiants dont les scores sont trop bas pour mériter l'entrée mais dont la position sociale ou l'influence familiale prétend le contraire peuvent intégrer le programme d'études basiques. Une fois que quelqu'un a été accepté à Miskatonic, il doit se montrer digne de cet honneur en payant l'inscription et en suivant les études requises.

## Inscription et dépenses étudiantes

L'inscription à Miskatonic coûte 125 $ par semestre (pour un programme de quatre cours). Partager une chambre dans un dortoir coûte 91 $ par semestre, et 87,25 $ supplémentaires couvrent les repas à la cafétéria. Généralement, ces dépenses sont couvertes par la famille de l'étudiant, bien qu'un petit nombre de bourses, de sponsors et de subventions existent. L'université offre vingt bourses d'inscription complète, données selon les besoins des candidats. Bien que les cours soient payés, de telles bourses ne recouvrent pas le logement et le couvert, et les boursiers ont tout de même besoin d'argent pour vivre.

Des associations locales et des organisations aident souvent les étudiants avec leur inscription ou leurs dépenses personnelles, comme les franc-maçons, le rotary club et plusieurs des groupes et sociétés présentes sur le campus. Naturellement, leurs fonds sont avant tout destinés à leurs propres membres. Des églises locales pourraient lancer une collecte exceptionnelle pour un jeune fidèle méritant souhaitant aller à l'université. East Church couvre un programme grâce auquel des étudiants d'Afrique, de Polynésie et de Chine peuvent intégrer Miskatonic. Ces élèves sponsorisés doivent partager les valeurs chrétiennes, se montrer respectueux et honnêtes et participer régulièrement aux services de la chapelle.

De nombreux individus fortunés, généralement d'anciens diplômés de Miskatonic, créent des fonds en fidéicommis pour fournir de l'argent à l'université après leur mort. Dans ces legs ils peuvent désigner certaines sortes de destinataires, comme un première-année en arts. Ces récompenses pécuniaires peuvent être basées sur le mérite, et la compétition peut être féroce. Souvent, un étudiant candidat doit fournir une note expliquant pourquoi il devrait recevoir les fonds. Quelques fidéicommis et fondations (fictifs ou réels) :

- Fondation familiale d'Erica M. Dibietz : fournit l'argent pour une année d'études à l'étranger pour deux troisième-années en arts, choisis sur le mérite. Fournit également le salaire d'un instructeur en sculpture.
- Bourse des pêcheries : fournit l'inscription pour trois ans à deux étudiants en biologie intéressés par les études océaniques. Les bénéficiaires doivent en retour passer deux étés à travailler dans une pêcherie du Massachusetts (souvent à Salem, Innsmouth, Kingsport ou Falmouth).
- Fondation pour l'évangélisme : fournit chaque année quatre ans d'inscriptions à un étudiant pour qu'il obtienne un diplôme de religion en études chrétiennes. Nécessite que le bénéficiaire passe cinq ans à voyager à travers les U.S.A. et le Canada pour prêcher dans les ministères locaux.
- Fondation des associés médicaux pour la mémoire des Juifs : soutient les étudiants juifs en médecine sur l'ensemble de leurs études, en fonction des besoins.
- Dotation Lilly, Inc : fournit un soutien aux étudiants des beaux-arts, des arts libéraux ou des sciences, souvent un an en espèces, pour une « découverte nouvelle ou unique dans un quelconque domaine ».
- Les nobles de la chapelle mystique : fournit une bourse aux élèves méritants de la zone d'Arkham.
- Fond de charité Scott J. et Kay L. Eustler : paye chaque année l'inscription à trois étudiants manifestant des besoins financiers, pour quatre années d'études dans n'importe quelle matière qui « implique l'étude d'une autre civilisation ou d'un autre mode de vie ».
- Subvention au pèlerinage d'E. Kamala Hochman : fournit des fonds pour un voyage à l'étranger d'un dernière-année d'un département de religion. Le bénéficiaire doit organiser un dîner de présentation à son retour au département et y décrire son voyage.
- Programme des administrateurs pour les étudiants : les dirigeants des hautes écoles d'Arkham peuvent présenter des nominés au programme des administrateurs de Miskatonic pour les étudiants. Chaque année, trois bourses d'inscription complète sont remises aux étudiants capables de chaque école d'Arkham, sans condition de revenu. Ces bourses au mérite sont renouvelables annuellement, à condition que l'étudiant conserve un bon niveau académique. La

## Définition du statut familial

A l'époque l'université n'est pas pour les pauvres. Dans les grandes cités, il existe un certain nombre d'écoles progressistes technologiques ou commerciales où une jeune personne travailleuse peut se préparer à avancer dans la vie. De telles institutions ont de la place pour le mérite puisque leur métier est de former à l'excellence. Celui des écoles privées est de former des dirigeants, lesquels sont mieux préparés par l'éducation et les traditions familiales. Vous pouvez déterminer le statut familial à la p. 126 sur le « Tableau du statut familial ».

**Classe moyenne basse** – le père travaille dans une petite ferme (comme une laiterie) ou dans une petite boutique en ville, ou est peut-être contremaitre d'usine. Chaque fois que possible, les membres de la famille aident à la boutique ou à la ferme. Si les temps sont doux, il peut y avoir un employé ou un ouvrier pour donner un coup de main. La famille n'a pas d'économies et ne possède pas son outil de travail.

**Classe moyenne** – possède sa propre boutique ou ferme, est un gérant salarié ou un professionnel modeste. La plupart des membres de la famille n'ont pas besoin de travailler pour aider aux revenus ; il y a assez d'argent pour tous. La famille possède des économies qui pourraient durer six mois, mais qui sont destinées à envoyer l'aîné à l'université. Parfois la famille est capable de prendre des vacances pour une semaine voire dix jours. Une fille pourrait prendre des leçons de musique ou de danse.

**Classe moyenne élevée** – papa est un professionnel, peut-être un homme de loi ou un gérant, et a plusieurs employés à plein-temps. Il possède plusieurs propriétés en plus de sa maison. Sa femme a une bonne, peut-être même à plein-temps. Ils possèdent plusieurs économies et un modeste portefeuille d'actions et d'obligations. Ils achètent une nouvelle voiture tous les trois ans. La famille prend de longues vacances d'été en moyenne-montagne ou au bord de la mer. Au moins un des enfants va dans une école privée.

**Classe aisée basse** – professionnel gagnant cinq à six fois le revenu d'un professeur d'université, le père vient d'un milieu fortuné. Il possède des propriétés conséquentes, et gagne une petite fortune via ses actions et obligations. Il emploie des douzaines de personnes. La maison familiale est vaste et bien arrangée. Chaque enfant a sa propre chambre, et on trouve plusieurs pièces pour les serviteurs. La famille s'achète une nouvelle voiture quand l'envie lui en prend, et part régulièrement en vacances dans des stations coûteuses. Eux et tous leurs amis appartiennent à un club de loisirs. Tous les enfants prennent des leçons et vont dans des écoles privées à la mode, et tous ont leur propre véhicule. L'épouse supervise un cuisinier, une femme de ménage, un jardinier et peut-être un chauffeur ou une gouvernante. Avec toutes les dépenses, la famille est parfois sans un sou. L'alcool peut être un problème pour le père ou la mère.

**Classe aisée** – peut-être partenaire dans un cabinet d'avocat ou de comptables, détenteur de vastes propriétés, le père gagne dix, vingt fois ou plus le revenu d'un professeur d'université. Il peut employer des centaines de personnes. La famille possède une grande maison en ville et une maison de campagne plus modeste (« la cabane », huit chambres et la chaumière de la servante, et plein de lacs et d'arbres autour). Ils ont des serviteurs, mais en nombre réduit et suffisamment bien payés pour que le taux de renouvellement soit bas. Ils trouvent que trois voitures et une quantité illimitée de taxis suffisent à se mouvoir. Ils ont des tonnes d'actions, d'obligations et de propriétés et, pour parler « argent à l'ancienne », de vastes réserves de billets. Le père pourrait prendre sa retraite à tout moment, mais confesse modestement qu'il aime jouer avec l'argent. La famille s'habille en tweed. Les enfants vont à la même école privée que leurs parents.

**Aristocratie** – leur revenu annuel atteint les millions de dollars. Ils ont d'immenses demeures éparpillées dans la région, de façon à ce que la météo soit toujours clémente autour de l'une d'elles. Un ouragan de serviteurs, de malles et de wagons privés les accompagnent dans les trajets qui en résultent. Leurs cuisiniers sont excellents. Leurs conseillers financiers sont exceptionnels. Leurs dîners formels sont immenses. S'ils voyagent quelque part, c'est pour y rester un moment. Ils ne savent jamais quoi s'offrir à Noël. Quand ils parlent, ils le font bruyamment, assez pour s'entendre à travers de grandes pièces.

compétition est féroce, et une moyenne de 4.0 est généralement requise pour se voir considéré pour une nomination. L'investigateur moyen trouvera difficile de garder un tel niveau, hélas, et ne bénéficiera donc que peu de ce programme généreux.

## Frais des étudiants diplômés

Le travail des diplômés a le même coût que celui des non-diplômés, mais les étudiants ayant leur licence en LL&A et en SCI reçoivent généralement une bourse pour couvrir ces dépenses plus environ cinquante cents par jour pour leurs frais personnels.

Les dépenses de tous les jours des étudiants à l'université sont légèrement différents de celles du monde extérieur. Tout d'abord, la plupart doivent payer pour le semestre au début des cours et vivent le reste du temps avec le gîte et le couvert fournis. Les dépenses journalières des étudiants consistent essentiellement en choses dispensables : repas à l'extérieur, crèmes glacées, livres et magazines intéressants, etc.

### Les cours

Chaque cours de Miskatonic prend quatre heures chaque semaine : soit une session d'une heure et vingt minutes les lundi, mercredi et vendredi, soit une session de deux heures les mardi et jeudi. Les cours les plus matinaux commencent à huit heures, et la plupart finissent à six heures le soir. Les étudiants les plus chanceux parviennent à concentrer tous leurs cours le mardi et le jeudi (les emplois du temps départementaux le permettent rarement, mais ce n'est pas impossible) et gardent ainsi libres cinq jours par semaine.

Chaque cours est identifié par l'abréviation du département, par un titre se rapportant au contenu et par un nombre à deux ou trois chiffres le situant selon son niveau académique et sa difficulté. Les classes se font plus petites en taille à haut niveaux, et les sujets qu'elles couvrent se font plus spécifiques. Un semestre typique offre une variété stupéfiante de cours – le répertoire de l'institut donnera au gardien une idée des sujets disponibles, comme le fera l'exemple de feuille de travail de LL&A.

### Niveau 01-99

Les cours à deux chiffres sont seulement donnés comme cours de rattrapage. Peu d'entre eux ont lieu à Miskatonic : anglais, introduction aux sciences, mathématiques de niveau universitaire et les occasionnelles langues romaines sont les seuls disponibles à ce niveau. Les cours de rattrapage ne comptent pour aucun diplôme, et ne peuvent faire monter les compétences liées que jusqu'à leur score de base.

### Niveau 100-199

Généralement suivis par les première-années et les étudiants d'une autre matière, ces cours offrent une perspective large sur leur sujet, et la connaissance qu'on en tire est purement introductive. On y trouve la « composition en anglais » (ANG 101), les « mathématiques élémentaires » (MATH 103), une « introduction à la phylogénie » (BIO 101) et une « introduction à l'histoire européenne » (HIS 120). La plupart des formations requièrent de suivre un ensemble de cours de niveau 100 dans divers sujets pour pouvoir posséder une éducation plus complète. Les cours les

plus populaires (y compris les « quatre piliers » des première-années) peuvent accueillir une centaine d'étudiants voire plus, et sont donnés dans les grands auditorium du sous-sol. Des professeurs y donnent leurs cours magistraux pendant que des étudiants diplômés interagissent directement avec les élèves au sein de groupes de discussion plus petits (au plus vingt personnes). La plupart des enseignants traitent ces corvées comme un travail à la chaîne, et leurs tests et cours n'ont pas changé en vingt ans. Un cours de niveau 100 ne peut pas faire monter la compétence d'un étudiant dans le sujet de plus de 10 % au dessus de sa valeur de base, quel que soit le nombre de sessions suivies.

### Niveau 200-299

Ces cours accueillent ceux du département dont c'est la matière principale ainsi que les quelques enthousiastes qui aiment les cours de plus haut niveau. Bien qu'on y trouve surtout des deuxième-années, n'importe quel étudiant peut y participer. La charge de travail et les attentes sont plus élevées que dans les classes de niveau 100. Elle sont plus difficiles mais aussi plus petites, et offrent aux professeurs une chance d'interagir directement avec leurs élèves. On peut y trouver entre autres un cours de « folklore russe » (ANTHR 220), de « principes de la géométrie euclidienne » (MATH 202) et de « bases de l'anatomie » (MED 208). Les cours de niveau 200 ne peuvent pas faire progresser la compétence d'un étudiant de plus de 20 % au delà de sa valeur de base.

### Niveau 300-399

Colonne vertébrale de la plupart des parcours de licence, ces cours fournissent une étude détaillée d'une des facettes de la matière départementale. Les étudiants à ce niveau sont supposés analyser et interpréter ce qu'on leur transmet, au lieu de simplement retenir et répéter. Ces cours requièrent d'avantage de recherches, de lectures et de rédactions, qu'il s'agisse de rapports de laboratoires ou de thèmes. La plupart des cours de niveau 300 demandent d'avoir déjà suivi une ou deux classes du même département pour s'assurer que seuls les étudiants qualifiés et disciplinés puissent y prétendre. Les professeurs placent ici autant d'emphase sur la discussion et le débat que sur les cours magistraux, et une simple présence ne saurait constituer une participation adéquate. On y trouve entre autres de la « mythologie babylonienne » (CLASS 306), du « calcul avancé » (MATH 320) ou de la « dissection clinique » (MED 356). Un cours de niveau 300 ne peut pas faire progresser la compétence d'un étudiant de plus de 30 % au delà de sa valeur de base.

### Niveau 400-499

Ces classes, les plus élevées auxquelles la plupart des étudiants n'assisteront jamais, consistent souvent en un mélange de troisième, dernière-années et d'étudiants diplômés. Les sujets peuvent changer chaque semestre selon les personnes auxquelles les professeurs veulent enseigner, et peuvent se montrer spécifiques au point de devenir obscurs, tel que « variations dans les motifs géométriques des vases » (ARCH 407), « problèmes dans la géométrie non-euclidienne » (MATH 420) et « épidémiologie avancée » (MED 428). La plupart des classes de niveau 400 comptent moins de dix étudiants et les cours consistent presque entièrement en discussions et débats basées sur une documentation pointue. Les professeurs reçoivent souvent chaque étudiant individuellement avant de l'autoriser à s'inscrire dans un de ces cours, s'assurant ainsi que tous aient les compétences et les bases suffisantes sur le sujet pour pouvoir apporter une contribution valable. Un cours de niveau 400 ne peut pas faire progresser la compétence d'un étudiant de plus de 40 % au delà de sa valeur de base.

### Niveaux 500-599 et 600-699

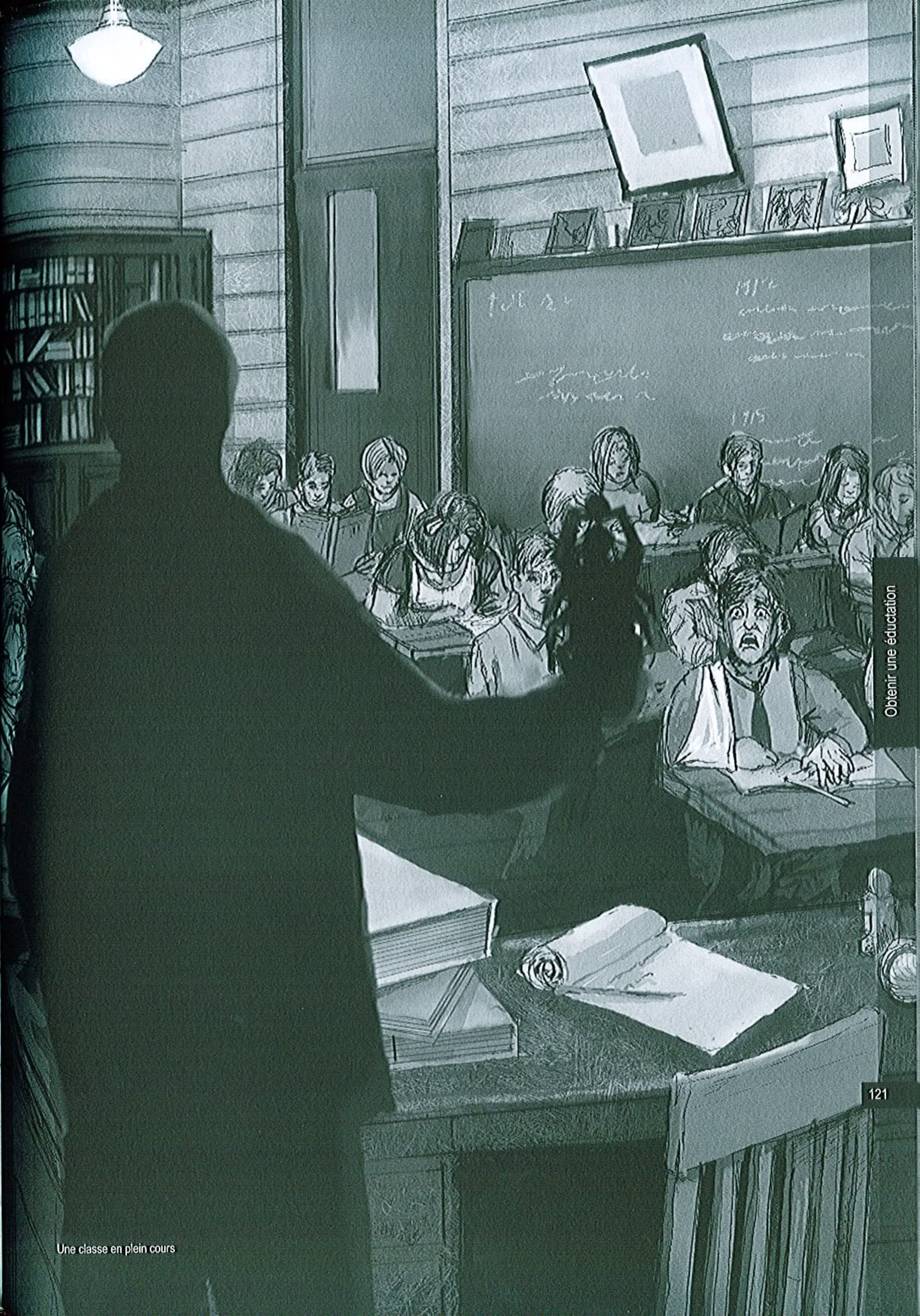
Ce sont les cours au dessus de la licence, mais des troisième et dernière-années particulièrement intelligents et motivés peuvent demander à y entrer et sont parfois acceptés, selon leurs notes et leur réputation dans le département. Certains des cours de niveau 600 sont de minuscules séminaires liés à la spécialité d'un professeur, d'autres un projet de recherche coopératif traitant d'un problème particulièrement épineux. La plupart des équipements techniques qui seront emportés pour l'expédition en Antarctique de Miskatonic en 1930-31 auront été conçus et testés dans un niveau 600 d'ingénierie. Nombre de cours de ce niveau sont en fait des études indépendantes impliquant un seul élève et un professeur-guide. De telles classes ont rarement des heures fixes mais consistent en des conférences hebdomadaires entre l'étudiant et son mentor. Des recherches intenses et une énorme quantité de lectures sont associées à ces cours. À la place des examens, les participants doivent composer au moins un long compte-rendu.

## Auditeurs

Des étudiants ou d'autres personnes extérieures peuvent, après s'être arrangés avec un professeur, s'asseoir dans une classe sans y être inscrits, voire même sans être inscrits à l'université. Les professeurs peuvent demander aux auditeurs des travaux, des discussions en classe et des examens. L'université préfère que tous ces arrangements soient formalisés par écrit entre le professeur et l'auditeur, et demande généralement la moitié de l'inscription normale pour un tel cours. Ils apparaîtront sur le dossier de l'étudiant, mais ne pourront pas compter dans l'obtention d'un diplôme. Un auditeur pourra reprendre plus tard un cours auquel il a assisté, mais jamais avec le même professeur.

## Les devoirs

Selon les cours et les professeurs, les étudiants doivent faire face à une vaste série de défis académiques tout au long de l'année. Les lectures obligatoires (de plusieurs centaines de pages) sont universelles. Certains cours utilisent les devoirs écrits pour s'assurer que les étudiants lisent bel et bien la documentation requise, ou recourent à cette effrayante arme



Une classe en plein cours

académique qu'est le quizz-surprise. Certains cours basent toute leur validation sur un ou deux examens, tandis que d'autres demandent des comptes-rendus, des rapports de laboratoires ou des projets spéciaux. Réussir à passer une matière en plus est très rare à Miskatonic. Les cours les plus craints de tous sont ceux des niveaux 300 et 400 qui évitent les tests écrits et les dissertations au profit des examens oraux, en fait un long interrogatoire croisé sous les feux de l'instructeur. Dans ces situations, les conjectures multiples et les pompes sont totalement inutiles. Les tests de *Baratin* sont voués à l'échec. Malheur à l'étudiant qui a passé toute sa nuit à chasser des goules le long des tunnels du campus !

## Réussite académique

Le gardien peut déterminer la note finale d'un étudiant investigateur dans un cours en utilisant le système décrit plus loin. Pour connaître sa moyenne (la mesure du succès académique et très vraisemblablement la clé de son futur), faites celle de toutes les notes obtenues en cours à Miskatonic en utilisant les facteurs suivants :

| | | |
|---|---|---|
| A – 4 | B – 3 | C – 2 |
| D – 1 | F – 0 | |

Tout étudiant obtenant une moyenne de 3,5 ou plus dans ses cours du semestre est éligible pour être inscrit sur la liste du doyen (effectuez un test de *Statut universitaire* pour voir si cet honneur est accordé). Garder sa moyenne à 3,5 ou au dessus pendant deux semestres consécutifs rend l'entrée sur la liste automatique. A la remise des diplômes, ceux ayant une moyenne élevée termineront leurs études avec les honneurs : une moyenne de 4,0 entraîne les « summa cum laude », de 3,8 à 3,99 les « magna cum laude » et les étudiants avec une moyenne de 3,5 à 3,79 recevront les « cum laude ».

Finir avec les honneurs peut avoir des conséquences bénéfiques sur le *Crédit* d'un investigateur et faciliter son entrée dans une université prestigieuse pour des études encore plus avancées. Les familles locales dont les étoiles sont considérées comme montantes voient en un fils doté des cum laude un ornement précieux. De pauvres résultats académiques (parfois même l'absence de distinction) peuvent être pris pour un signe de frivolité ou une faiblesse de caractère. Certains étudiants de bonne famille subissent une pression énorme pour le passage au niveau supérieur. Dans quelques rares cas, ces élèves peuvent être poussés à des mesures désespérées (tricher, influencer leurs professeurs ou pire) pour pouvoir satisfaire les vœux de leurs parents.

Des D ou des F répétés ravagent le statut académique d'un étudiant, et entraînent rapidement de pénibles discussions avec des professeurs conseillers, des chefs de département voire même avec le doyen des étudiants. Une moyenne en dessous du C (soit 2,0) risque de placer un étudiant en probation académique (et sous surveillance attentive) pour un semestre. Un manque d'améliorations peut entraîner le renvoi de Miskatonic. Des suppliques pour problèmes personnels peuvent attirer de la mansuétude, mais les demandeurs feraient bien d'avoir des preuves pour appuyer leurs récits. Des étudiants perturbés parlant de leurs combats contre les cultes, les sorcières et les monstres de l'Au-delà pourraient finir à l'asile d'Arkham.

## Les crimes académiques

Bien qu'un comportement exubérant soit attendu et généralement pardonné chez un étudiant, quelques infractions sont suffisamment abominables pour être considérées comme crimes académiques. Les pires offenses qu'un étudiant puisse commettre durant son passage à Miskatonic sont :

- Tricher à un examen
- Voler, recopier ou partager de quelque manière que ce soit les réponses à un examen
- Modifier ou falsifier délibérément un document académique
- Plagier un autre écrivain dans une thèse, un rapport ou une rédaction demandés pour la validation d'une matière

Ce sont des affaires sérieuses qui impliquent la crédibilité de l'université. Des professeurs attentifs s'assureront que de telles tromperies soient rapidement découvertes et réglées. Un semblable événement peut conduire à la perte de tout son *Statut universitaire*, et c'est au doyen des étudiants de décider si l'infraction rend l'étudiant inapte à poursuivre ses cours à Miskatonic.

Après une audience destinée à établir les faits et à mesurer la gravité de l'infraction, son auteur a toutes les chances d'être expulsé. Le sénat des étudiants a le droit de défendre tout étudiant accusé de mauvais comportement académique, mais il ne le fait généralement que si les faits sont douteux et si l'accusé appartient à une importante fraternité ou sororité. Ces cas sont extrêmement rares, néanmoins – un tous les quatre ans au plus. Tricher est absolument intolérable, et mène un étudiant à une damnation certaine. Le plagiat, d'un autre côté, est bien plus difficile à quantifier et à prouver. De nombreux cas se situent sur le fil du rasoir et sont laissés à la discrétion des professeurs. Des étudiants pris à copier des rédactions ou des essais d'examen sont souvent placés en probation académique. Cela signifie que le soupçonné doit abandonner tous ses clubs et ses activités sociales pour se concentrer sur ses études, et maintenir au moins une moyenne de B dans tous les cours pris au semestre suivant. Si ces conditions sont remplies, la probation est levée et il peut reprendre une activité normale. Une deuxième faute, néanmoins, ne sera pas pardonnée.

## Études alternatives

### Études basiques

Conçues et lancées comme moyen pour les étudiants en rattrapage de pouvoir intégrer l'université, les études basiques forment un programme en deux ans, proposé à tout candidat ne pouvant prétendre aux qualifications générales demandées par le conseil d'administration, et consistant en une suite de cours en latin, histoire, mathématiques et anglais (tous de niveau 100). Les étudiants qui terminent avec succès leur deuxième année

d'études basiques peuvent alors être transférés dans n'importe quel département de Miskatonic susceptible de les prendre et travailler pour obtenir leur diplôme normalement. Depuis leur création, les études basiques ont aidé de nombreux Arkhamites à aller à l'université et un nombre étonnant d'étudiants de ce programme viennent de familles aisées.

Des instructeurs et de jeunes professeurs donnent les cours des études basiques. On n'y trouve aucun professeur complet, et le programme n'est inclus dans aucun institut ou département. Tous les problèmes administratifs sont gérés par le directeur des études basiques, un volontaire appuyé chaque année par les administrateurs. La plupart des directeurs de ce programme sont des hommes d'affaires Arkhamites bien intentionnés mais rarement présents sur le campus.

## Semestre maritime

Prêtant l'oreille aux anciennes traditions maritimes des Orne et des Derby, Miskatonic a proposé pendant des décennies un semestre de recherches en mer. Destiné principalement aux étudiants dont la matière principale est la biologie ou à ceux intéressés par des carrières nautiques, le programme comprend une session de travail intense en classe, quatre semaines d'études au complexe de Woods Hole et six semaines en mer. Cette dernière partie s'effectue au milieu des drisses du Orne ou du Derby, deux voiliers (possédant des moteurs diesel d'appoint) marchands appartenant à l'université et œuvrant le long des côtes Est. Au lieu d'examens, les étudiants passent les deux dernières semaines du programme à Halifax, Nouvelle Écosse, à observer et à gagner l'expérience du terrain sur les procédures d'embarquement et de chargement.

Seulement cinq étudiants ont chaque année l'honneur de suivre un semestre maritime. Plus d'un dernière-année a repoussé d'un an la fin de ses études pour pouvoir y participer. Physiquement et mentalement exigeant, le programme offre un apprentissage intensif et une expérience sur le terrain de la faune et de la flore, de la navigation et de la météorologie, de l'histoire et de la culture des océans, et des lois et des procédures des métiers du large. Les diplômés du programme entrent souvent dans la marine marchande et se voient rapidement accorder le statut d'officier. D'autres voient dans le semestre une base solide pour pouvoir entrer dans l'import-export.

## Le programme des professeurs d'université

Autre création du président Wainscott, le programme des professeurs d'université (Profu pour les intimes) fut lancé en 1926 au milieu d'une tempête de discussions et contre l'avis de nombreux enseignants. Pour dire les choses simplement, Profu est un programme diplômant alternatif qui autorise les étudiants à construire leur propre plan d'études et donc de choisir leurs cours sous la supervision d'un enseignant. Destiné à promouvoir une meilleure communication et un croisement fertile entre les disciplines et les départements, le Profu est ouvert à la fois aux non-diplômés et aux diplômés.

Les étudiants souhaitant être transférés dans le Profu doivent rédiger un essai décrivant en détails leur projet d'études et soulignant la nouvelle matière principale qu'ils entendent ainsi créer. La plupart des matières proposées combinent des disciplines en provenance de départements voire d'instituts différents. De nombreux candidats enthousiastes recherchent l'aide et le conseil de leurs professeurs pour la mise en forme de leur proposition. Seuls les étudiants bénéficiant de notes exemplaires et de moyennes suffisamment élevées ont une chance d'être acceptés. Il n'y a jamais plus de deux douzaines de participants au Profu sur le campus à un moment donné, et la plupart des semestres en voient encore moins. Si un étudiant est accepté, il est associé à un professeur spécifique qui lui sert de conseiller et de mentor jusqu'à l'obtention de son diplôme. Chaque semestre consiste en études indépendantes guidées ; à l'occasion, l'étudiant peut être amené à assister à d'autres cours.

Certaines des matières que le Profu a acceptées par le passé incluent la métaphysique médiévale (philosophie et histoire), le folklore (histoire et anthropologie), l'égyptologie (archéologie, anthropologie et religion), les civilisations classiques (histoire et architecture), les études orientales (langues classiques, histoire et religion), la métaphysique (physique et philosophie) et même la cryptographie (mathématiques et anglais). Ces matières ne sont pas fixées : bien que d'autres étudiants puissent prendre les mêmes sujets, aucun plan d'études n'est identique à un autre.

Les parcours du Profu ne comportent que rarement des cours au sens conventionnel du terme : ces sessions prennent la forme de séminaires de discussions mensuelles avec trois ou quatre professeurs, généralement au domicile de l'un d'eux ou même dans un café. Un bon orateur ou un baratineur peut passer un semestre entier sans prendre la moindre note ni subir le moindre examen, dès lors qu'il se montre assidu et qu'il participe pleinement aux cours, discussions et séminaires. A la fin, néanmoins, les étudiants en Profu payent pour la tranquillité de leur parcours : tous doivent, à l'achèvement de leurs études, rédiger une thèse d'au moins cinquante pages et subir un examen oral devant un conseil de trois enseignants. La charge de lectures et de recherches est effroyable, et les professeurs en Profu n'ont que peu de tolérance envers ceux qui prennent le manque d'encadrement du programme pour une autorisation de relâchement.

Les étudiants participant au programme des professeurs d'université forment l'élite intellectuelle et font souvent preuve du snobisme qui va avec. Ils sont tenus à de très hautes exigences et on attend d'eux qu'ils apportent grâce à leur thèse une importante contribution au champs d'études qu'ils ont choisi. Ils bénéficient d'une remarquable liberté d'action dans leur quête de connaissance, et certains professeurs pensent qu'ils sont gâtés plus qu'ils ne devraient. Les expériences disponibles, couplées avec le régime hétérodoxe d'études, font du Profu le programme idéal pour les étudiants investigateurs : imaginez-vous passant quelques années sous les conseils des professeurs Wilmarth, Morgan et Armitage !

# Créer des étudiants investigateurs

Les campagnes situées dans l'université Miskatonic peuvent demander aux joueurs d'incarner des étudiants d'université, un genre de personnages peu détaillé dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*. Étant en apprentissage, ces personnages ne commencent pas le jeu avec les compétences des investigateurs accomplis – ils se dirigent vers les années les plus formatrices de leurs vies, et ne sont encore que des hommes en devenir. Au fil d'une telle campagne adviendront d'amples opportunités d'amélioration des compétences : c'est là un des intérêts de ce genre d'aventures, voir ses étudiants changer et grandir au fil des défis et des affrontements.

Le processus de création des personnages suit les mêmes étapes que celles des règles de *L'Appel de Cthulhu*, avec quelques exceptions détaillées ci-dessous :

## Étape 1 : le concept

Avant de commencer, demandez-vous quel type d'étudiant vous voulez jouer. Mieux vaut penser en termes génériques à ce stade et vous appuyer sur les archétypes typiques du monde académique. Votre étudiant sera-t-il un athlète bronzé n'ayant que peu de temps à accorder aux sciences ou un fanatique introverti de la physique ? Penser en termes de matières principales et de choix de carrières futures peut vous aider, mais gardez à l'esprit qu'au cours de la campagne le personnage pourra reconsidérer ses choix (comme le font tant d'élèves dans le monde réel). Des étudiants en droit charismatiques et obséquieux, des ruraux naïfs cherchant à améliorer leur statut et des nobliaux snobs flânant quelques années avant de reprendre les affaires familiales constituent tous des choix valables. C'est également le bon moment pour choisir le sexe de votre personnage.

## Étape 2 : les caractéristiques

Déterminez aléatoirement les caractéristiques de votre étudiant, comme décrit dans les règles de *L'Appel de Cthulhu* : 3D6 pour FOR, CON, DEX, POU et APP, et 2D6+6 pour INT et TAI. Des gardiens généreux peuvent, s'ils le veulent, vous autoriser à placer les résultats dans les emplacements de votre choix, pour vous permettre de coller au concept que vous avez choisi à l'étape 1. L'EDU est la seule caractéristique à devoir changer : tous les étudiants commencent avec un score de 10+1D3, du moins ceux entamant tout juste leur éducation universitaire.

## Étape 3 : les attributs

Les attributs sont déterminés comme dans les règles de *L'Appel de Cthulhu* : une fois les caractéristiques déterminées, multipliez leur score par 5 et notez celui-ci devant l'attribut correspondant. Les Points de Vie sont égaux à la moyenne entre la CON et la TAI, le seuil de blessure est égal à la moitié des Points de Vie, les Points de Magie sont égaux au score de POU, la SAN maximum est égale à 99-Mythe de Cthulhu et son score actuel correspond au POU multiplié par 5. Déterminez le bonus d'Impact comme suit :

| FOR+TAI | Impact | |
|---|---|---|
| 2 à 12 | -1D6 | -4 |
| 13 à 16 | -1D4 | -2 |
| 17 à 24 | aucun | +0 |
| 25 à 32 | +1D4 | +2 |
| 33 à 36 | +1D6 | +4 |

Les étudiants possèdent également un nouvel attribut : le score d'Études. Ce dernier est égal à POU x 3 + INT. Il sert surtout à la détermination aléatoire des validations de tous les cours suivis à Miskatonic (pour plus d'informations à propos de cette détermination, voir « Valider une matière » p. 132).

Les particularités : n'exerçant aucun métier à proprement parler, les personnages étudiants ne bénéficient ni de compétence unique, ni de bonus de compétence ni de Point d'Aplomb. Ils n'ont pas non plus d'équipement fétiche et les cercles d'influence ne sont encore pour eux qu'une abstraction.

## Étape 4 : les compétences

A ce stade, chaque étudiant reçoit EDU x 10 et INT x 8 points de compétences, regroupés en une grande réserve générale. Il n'y a pas de listes de compétences d'occupation pour les étudiants, et les joueurs peuvent donc dépenser ces points comme ils l'entendent. Notez toutefois que les joueurs ne peuvent pas monter les compétences de leurs personnages au dessus des maximums indiqués dans la sous-section des « Limitations aux compétences ». Ainsi, des scores de 20 % en *Bureaucratie* et de 40 % en *Dissimulation* représentent des valeurs maximales pour le genre de personnages que nous créons ici.

De plus, chaque étudiant reçoit seulement la moitié des scores de base, indiqués entre parenthèses sur la feuille d'investigateur du livre de règles. Ces valeurs diminuées sont indiquées dans la sous-section des « Limitations aux compétences ». Les fractions de ces scores de base ont toutes été arrondies à l'inférieur.

Une section « Nouvelles compétences » suit à la page 134. Elle décrit les compétences appropriées ou propres aux investigateurs étudiants dans un contexte universitaire.

## Limitations aux compétences

**Compétences de Connaissance :**

- Bureaucratie (05 %) 20 % max
- Culture Artistique (05 %) 20 % max
- Langue Mat. (EDUx5 %*) Spécial
- Langues (00 %) 20 % max
  (*avec une bonne raison, à voir avec le gardien*)
- Sciences de la terre (00 %) 20 % max
- Sciences de la vie (00 %) 20 % max
- Sciences formelles (00 %) 20 % max
- Sciences humaines (00 %) 20 % max
- Sciences occultes (02 %) 20 % max

**Compétences de Savoir-faire :**

- Bricolage (10 %) 20 % max
- Criminalistique (00 %) 20 % max
  (*avec une bonne raison, à voir avec le gardien*)
- Hypnose (02 %) 20 % max
- Médecine (02 %) 20 % max

# Emploi du temps de la première semaine des première-années

## Lundi

***9h00***
Invocation du matin
Discours de bienvenue du doyen des étudiants

***10h00***
« Bien vivre et bien se conduire »
Un discours par le Dr Rudivere Scorne, antiquaire

***11h30***
Pique-nique sur la pelouse de la statue

***13h30***
Installation dans les résidences

***18h00***
Dîner de « bienvenue à Miskatonic » dans toutes les salles à manger

***20h00***
Crèmes glacées en dessert, prises sur la pelouse

***22h00***
Couvre-feu

## Mardi

***7h30***
Premier petit déjeuner dans la salle à manger

***9h00***
Visite du campus

***Midi***
Premier déjeuner dans la salle à manger

***13h00***
Visite exceptionnelle du musée

***14h30***
Début de la présentation des facultés

***20h00***
Soirée crèmes glacées au café du musée

## Mercredi

***9h00***
Séances avec les professeurs conseillers

***Midi***
Le club des anciens diplômés invite tous les étudiants à déjeuner à la résidence Locksley

***16h00***
Visite guidée de la faculté de médecine et de l'hôpital Sainte Mary

***20h00***
Pot (et crèmes glacées) à la résidence Locksley

## Jeudi

***9h00***
Séance de questions-réponses (optionnelle)

***Midi***
Brunch et musique au *Garden Café*

***14h00***
Démonstration de football par les Blaireaux de Miskatonic

***16h00***
Crèmes glacées avec les champions après le match

## Vendredi

***9h00***
Séance de présentation de la bibliothèque

***Midi***
Barbecue au bord de « l'embouchure du Miskatonic »

***14h00***
Rencontre sportive des équipes d'aviron

***20h00***
Rencontre et crèmes glacées à la crèmerie Newport

## Dimanche

***10h00***
Service du matin d'East Church

***14h00***
Réception de la Société de littérature biblique (avec... des crèmes glacées)

- Métier (02 %) 40 % max
- Photographie (05 %) 40 % max
- Pratique Artistique (02 %) 40 % max
- Premiers soins (15 %) 60 % max
- Psychanalyse (00 %) 20 % max
- Survie (00 %) 60 % max

**Compétences Sensorielles :**
- Bibliothèque (12 %) 40 % max
- Discrétion (05 %) 40 % max
- Dissimulation (07 %) 40 % max
- Écouter (12 %) 40 % max
- Orientation (05 %) 60 % max
- Pister (05 %) 60 % max
- Psychologie (02 %) 35 % max
- Se Cacher (05 %) 40 % max
- Trouver Objet Caché (12 %) 40 % max
- Vigilance (12 %) 40 % max

**Compétences d'Influence :**
- Baratin (02 %) 35 % max
- Contact & Ressources (05 %) Spécial
- Crédit (07 %) Spécial
- Imposture (00 %) 35 % max
- Interroger (05) 35 % max
- Jeu (05 %) 35 % max
- Négociation (02 %) 35 % max
- Perspicacité (INT x 2 %*) 35 % max
- Persuasion (07 %) 35 % max
- Savoir-vivre (EDU x 2 %*) 35 % max

**Compétences d'Action :**
- Armes à feu (10 %) 40 % max
- Armes blanches (10 %) 40 % max
- Armes exotiques (00 %) 40 % max
  *(avec une bonne raison, à voir avec le gardien)*
- Artillerie (07 %) 40 % max
  *(avec une bonne raison, à voir avec le gardien)*
- Athlétisme (07 %) 60 % max
- Conduite (10 %) 40 % max
- Corps à corps (DEX x 2 %*) 60 % max
- Équitation (02 %) 60 % max
- Navigation (00 %) 60 % max
- Piloter (00 %) 60 % max

* = *la valeur de base de ces compétences n'est pas divisée par deux.*

Si les étudiants souhaitent progresser dans un domaine non précisé et si le gardien est d'accord vous pouvez suivre les limitations générales suivantes :

- Compétences académiques/de connaissances : 20 % maximum
- Compétences d'influence : 35 % maximum
- Compétences d'action : 40 % maximum
- Hobbies / Compétences professionnelles : 40 % maximum
- Compétences sportives / d'extérieur : 60 % maximum

(Par exemple un étudiant peut avoir en entrant à Miskatonic des connaissances en droit : ayant participé à des dîners où son père, avocat de renom, a invité d'autres maîtres du barreau de son cabinet. Les discussions d'après dîner dans le grand salon, étaient portés sur les dernières grandes affaires de chacun, le jeune homme fut pris de passion pour ces discussions juridiques. Si le gardien est généreux, il pourrait lui octroyer une valeur de base en *Sciences humaines : droit* de 02 % représentant cet apprentissage « à l'oreille » mais le maximum que l'étudiant pourra investir sera de 20 % (compétence académique / de connaissance), celui-ci s'étant plu à lire et potasser des livres de droit avant de venir suivre la formation universitaire en droit de Miskatonic...)

## Notes sur les compétences spéciales

**Statut universitaire** : cette compétence débute avec un score de 00 %. Elle ne peut être montée durant la création du personnage mais est particulièrement importante. Pour plus d'informations, voir « Nouvelles compétences » page 134.

**Connaissance universitaire (Miskatonic)** : elle a un score de départ de 10 % pour les Arkhamites de naissance, qui peuvent la faire monter à un maximum de 30 % durant leur création. Les étudiants venant d'ailleurs commencent avec un score de 00 % et ne peuvent la faire monter que jusqu'à 05 % durant la création. Pour plus d'informations, voir « Nouvelles compétences », page 134..

**Langue maternelle** : probablement l'anglais, sauf si le personnage vient d'un autre pays auquel cas l'anglais devra être pris dans la compétence Langues. Déterminée normalement, EDU x 5. Peut être montée pendant la création du personnage jusqu'à un maximum de 80 %.

**Crédit** : Arkham est une ville suffisamment petite pour que la compétence *Crédit* serve comme décrit dans *L'Appel de Cthulhu*, à savoir « aussi bien comme un indicateur de réputation personnelle que de richesse ». Notez que cette compétence représente la crédibilité de l'étudiant lorsqu'il a affaire à des citoyens ordinaires ou à des officiels d'Arkham. En revanche, la nouvelle compétence *Statut universitaire* montre le crédit dont bénéficie l'étudiant entre les murs de l'université. Un élève venant d'arriver, n'étant pas encore tout à fait adulte et indépendant, base son score de Crédit sur celui de sa famille, généralement celui de son père. En règle générale, un natif d'Arkham utilise le score de sa famille tout entier comme base pour sa propre compétence, là où un étranger n'en utilise que la moitié (arrondie au supérieur). Pour déterminer le score de *Crédit* de leur famille, les joueur devraient tirer sur la table suivante (voir p. 119 pour la « Définition du statut familial ») ou choisir (à la discrétion du gardien) si la richesse et le statut de sa famille font partie intégrante du concept de leur personnage. Gardiens, aucune famille aristocratique ne vit à Arkham – la ville est trop petite. Après avoir déterminé le score de *Crédit* de sa famille, un joueur ne peut faire monter celui de son étudiant de plus de 5 points pendant la création. Les autres ajustements devront se mériter en jeu.

**Tableau du statut familial**

| D10 | Crédit | Classe sociale (p. 119) |
|---|---|---|
| 01 | 16% | classe moyenne basse |
| 02 | 17% | classe moyenne |
| 03 | 18% | classe moyenne |
| 04 | 19% | classe moyenne haute |
| 05 | 21% | classe moyenne haute |
| 06 | 23% | classe moyenne haute |
| 07 | 25% | classe moyenne haute |
| 08 | 30% | classe élevée basse |
| 09 | 60% | classe élevée |
| 10 | 90% | aristocratie (Ford, Vanderbilt, etc.) |

**Contacts & ressources** : cette compétence démarre avec un score de 00 et ne peut pas monter au-delà de 20 %. Le maigre réseau que peut posséder un jeune investigateur est très probablement lié aux cercles d'influence de sa famille.

## Commentaires sur la feuille de cours

Si vous utilisez les feuilles de cours de l'université, photocopiez le formulaire approprié pour chaque investigateur. Il existe quatre feuilles, une pour chaque institut – LL&A, sciences, médecine et droit et affaires. Elles peuvent être trouvées aux pages 227-237. Chaque formulaire vierge tient sur deux pages. Notez que l'exemple déjà rempli sur votre droite est présenté sur une seule feuille afin que toutes les années jusqu'à la licence puissent être lues d'un seul coup d'œil. Cet exemple dépeint la carrière académique d'un étudiant de l'institut de langues, littérature et arts. Il est entièrement rempli. Si cette feuille de cours de LL&A servait à une véritable partie de L'Appel de Cthulhu, d'autres classes seraient ajoutées au début de chaque semestre. La réussite aux cours du semestre pourrait être déterminée par le gardien en accord avec le joueur, mais elle pourrait aussi l'être grâce au système décrit dans la section « contrôles du semestre », page 129.

Il n'existe pas de catalogue complet des cours. Si un joueur a des difficultés à choisir ses cours ou à en inventer les titres, le gardien peut servir de conseiller. La meilleure suggestion sera toujours : prenez les cours indispensables en premier. Mais, comme dans la vraie vie, ce n'est certes pas aussi drôle que de tenter quelques bizarreries exotiques.

Il n'y a pas non plus de tableau des jours et des heures de cours. Si vous voulez des horaires, vous devrez les inventer. Si vous voulez qu'ils deviennent une contrainte importante dans votre partie, vous devrez travailler sur les emplois du temps de tous les personnages-joueurs, et leur rappeler systématiquement qu'une personne ne peut pas être à deux endroits en même temps.

## Feuille de cours du programme de licence de l'institut de LL&A

L'obtention du diplôme demande au moins 128 heures de cours. La moyenne d'un candidat doit être de 2.0 au minimum. Toutes les cotisations doivent être réglées. Les « quatre piliers » sont exigés par tous les instituts. Les autres demandes peuvent varier en fonction des services.

Cours exigés par l'université

| Heures | Numéro | Titre | Instructeur | Semestre/année | Note |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | MUS 109 | Vocalises : chant et chœurs | Scorne | Automne 1928 | |
| C+ | | | | | |
| 4 | ANG 104 | Composition d'anglais | Ames | Automne 1928 | A |
| 4 | HIS 144 | Histoire U.S. : Les Pères Fondateurs | B. Thomas | Printemps 1929 | B |
| 4 | MATH 112 | Études de mathématiques | Wolfe | Printemps 1929 | A |

Cours demandés par l'institut de LL&A en langues modernes ou classiques (LM / LC)
Deux années scolaires complètes dans une des matières suivantes : FRN, ALL, LC-GRC, ITAL, LC-LAT, ESP

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | LAT 110 | Latin parlé I | de Scalia | Automne 1928 | |
| B+ | | | | | |
| 4 | LAT 115 | Latin parlé II | Crittendon | Printemps 1929 | A |
| 4 | LAT 210 | Lectures avancées en latin | Ethelrod | Automne 1929 | A |
| 4 | LAT 215 | Romain classique (4ème semestre) | de Scalia | Printemps 1930 | A |

Cours demandés par l'institut de LL&A en maths et sciences de bas niveau : au moins deux cours doivent être pris en BIO, CHIM, MATH ou PHYS. Inclut une heure non créditée par semestre pour des travaux en laboratoires.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | AST 101 | Introduction à l'astronomie | Billings | Printemps 1929 | A |
| 4 | CHIM 108 | Problèmes de la chimie | Shear | Automne 1929 | |
| B+ | | | | | |
| 4 | BIO 101 | Introduction à la phylogénie | de Gardia | Automne 1929 | A– |
| 4 | CHIM 264 | Chimie organique | Bragg | Printemps 1930 | A |

Cours demandés par l'institut de LL&A en littérature (ANG 246 Classiques américains est habituellement suggéré).

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | ENG 244 | Classiques anglais | Heulshoff | Printemps 1930 | A |
| 4 | ENG 246 | Classiques américains | Wilmarth | Automne 1930 | B– |

Cours demandés par l'institut de LL&A en éducation physique : 8 heures, choisir un cours de gymnastique ou un sport d'équipe pendant la saison appropriée.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | PE 13 | Football intramuros | Foyle | Automne 1928 | C |
| 4 | PE 14 | Football universitaire | Kanum | Automne 1929 | B |

Matière principale : suivez dix cours dans la matière principale dont cinq de haut niveau.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | ENG 301 | Grammaire anglaise | Guernriche | Automne 1929 | A |
| 4 | ENG 401 | Introduction à la linguistique | Freidberg | Automne 1930 | A |
| 4 | ENG 339 | L'essai en anglais | Salosavski | Automne 1930 | A |
| 4 | ENG 209 | Composition avancée | J. Jones | Automne 1930 | A |
| 4 | ENG 335 | Le théâtre de Shakespeare | Hamlet | Printemps 1931 | |
| B+ | | | | | |
| 4 | ENG 340 | Principes du langage / communication | Whitman | Printemps 1931 | A |
| 4 | ENG 329 | Théorie de la rédaction | W. Jones | Automne 1931 | A– |
| 4 | ENG 422 | Séminaire de rhétorique anglaise | Neecham | Automne 1931 | A |
| 4 | ENG 503 | La poésie de Milton | W. Jones | Printemps 1932 | A– |
| 4 | ENG 313 | Les Transcendantalistes | D. Jones | Printemps 1932 | A |

Matière secondaire : suivez quatre cours. Deux doivent être de haut niveau. Prendre un cours mineur n'appartenant pas à LL&A nécessite une autorisation.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | ENG 413 | Séminaire sur Thomas Hardy | Weinstein | Printemps 1931 | A |
| 4 | ENG 445 | Séminaire sur le théâtre satirique anglais | Velasquez | Printemps 1931 | A |
| 4 | ENG 529 | Séminaire sur l'ancien anglais | Cooperman | Printemps 1932 | A– |
| 4 | ENG 362 | Le roman anglais du 18ème | Hamet | Printemps 1932 | A– |

Matière tertiaire : au moins 8 heures de cours ; pas plus de deux choix tertiaires par semestre, au moins deux cours doivent être de haut niveau.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | CHEM 265 | Chimie organique avancée | Olson | Printemps 1930 | A– |
| 4 | CHEM 327 | Chimie inorganique | Leblonde | Printemps 1931 | |
| B+ | | | | | |
| 4 | CHEM 416 | Applications pétrochimiques | F. Hobbes | Été 1931 | A |
| 4 | CHEM 411 | Problèmes de la chimie inorganique | Olson | Automne 1931 | A |

NB – le dilettante Montmorency "Monte" Smythe-Hyde est tout de même très travailleur. Il avait pris anglais comme matière principale, mais avait aussi choisi deux matières secondaires en littérature anglaise et en chimie. Les cours de chimie soulignaient sa détermination à apporter de nouvelles idées aux entreprises pétrolières de sa famille. C'est également un anglophile qui a intégré une école privée d'anglais durant son enfance. Il voyage d'ailleurs fréquemment en Grande-Bretagne.

EXEMPLE DE FEUILLE DE COURS : (Nom de l'étudiant) Montmorency Smythe-Jones (Semestres à Miskatonic) Automne '28 – Été '32

## Étape 5 : arrangements financiers

En plus du paiement par sa famille de l'inscription, du gîte et du couvert, un étudiant peut s'attendre à recevoir une pension ou une allocation mensuelle égale au double du score de *Crédit* de la famille en dollars (ce point remplace le Niveau de vie des règles de *L'Appel de Cthulhu*). Subventions, bourses et boulots sont autant de possibilités d'augmenter le revenu d'un étudiant, mais seul un personnage motivé peut jongler entre ses cours, ses devoirs, un travail à mi-temps et des investigations sur le campus tout en restant sur la liste du doyen. La visite d'un membre de famille finit toujours par un don d'argent significatif ou un nouveau costume. Quand un étudiant a des problèmes avec les autorités de l'université ou de la ville, une des premières choses auxquelles pense son père est de suspendre la pension que la famille lui envoyait auparavant.

## Étape 6 : passé additionnel et dernières touches

Maintenant que les scores de l'étudiant ont été générés, retournez jeter un œil au concept créé à l'étape 1 et insufflez un peu plus de vie à la personnalité de votre étudiant en ajoutant quelques détails. Répondre aux questions suivantes pourrait se révéler utile :

D'où vient l'étudiant ? Est-il natif d'Arkham, est-il né dans la région décrite par Lovecraft (Kingsport, Dunwich, Innsmouth, etc.) ou vient-il de bien plus loin ? La plupart des étudiants de Miskatonic sont des natifs de la Nouvelle Angleterre mais certains viennent d'États lointains comme le Texas, le Montana ou la Californie. Les étudiants étrangers en programme d'échange ne sont pas nombreux, mais ne sont pas non plus inexistants. Comment le personnage se sent-il maintenant qu'il est enfermé dans une université loin des siens ? A-t-il le mal du pays ?

Comment est la famille de l'étudiant ? Possède-t-il des frères et des sœurs, plus vieux, plus jeunes ? Quelle est l'attitude de ses parents vis-à-vis de son éducation ? Sa famille le soutient-elle ou l'aiguille-t-elle dans ses choix d'école et de carrière ? Retournera-t-il à la maison pendant les vacances ?Y inviterait-il des amis ?

Quelle a été son éducation auparavant ? A-t-il appris à lire et à écrire sous les consignes strictes d'un prêtre, a-t-il rejoint une petite école paroissiale ou est-il le produit de hautes écoles privées et préparatoires ? A-t-il apprécié ses jeunes années d'apprentissage, ou avait-il tendance à s'attirer des ennuis ?

L'étudiant a-t-il une bien aimée qui l'attend là-bas ? Quelle est sa religion ? La plupart des gens à Miskatonic sont des protestants intègres de Nouvelle Angleterre. Les catholiques font se froncer quelques sourcils, mais pas autant que les juifs. Les autres religions (islam, hindouisme) sont très rares et devraient être limitées aux étudiants étrangers. Le personnage est-il un athée cynique ? Croit-il en Dieu ou en l'évolution ? A-t-il des convictions politiques ? Lit-il des ouvrages socialistes ou radicaux ? A-t-il déjà franchi un piquet de grève ? S'est-il déjà inscrit dans un parti politique ? A-t-il déjà porté un badge en faveur d'un candidat à la présidentielle ? En novembre 1928 aura lieu l'élection présidentielle, Herbert Hoover (R) contre Al Smith (D).

Enfin, à quoi ressemble l'étudiant ? Quels sont ses hobbies ou ses divertissements ? Regardez ses caractéristique et ses compétences pour vous faire une idée. Est-il discret, chahuteur, joyeux, guindé, respectable, brillant, imprévisible, mystique, charitable, avare, petit, sombre, grand, pâle, beau gosse, laid, direct, mal fagoté, élégant, pointilleux, enragé, chevaleresque, nerveux, intellectuel, baraqué, vigoureux, timide, courtois, impulsif, irritable, dingue, maigre, invalide, hirsute, agile, poli ?

## Facultés et les obligations

Miskatonic a quatre instituts qui se subdivisent en facultés. Ces facultés, à leur tour, sont composées de un département ou plusieurs. A l'exception de la nomenclature, la structure d'Antunes demeure globalement intacte. Pour réconcilier les deux livres, disons que l'université d'Herber est la Miskatonic qui a grandi suite au tournant du siècle, et qu'elle correspond à la réalité jusqu'en 1925, lorsque Wainscott fut élu président. Les administrateurs imposèrent les sciences dans la liste des cours, et les nouvelles facultés poussèrent comme du chiendent. Le système peu transposable – sans mentionner la paranoïa des enseignants des arts libéraux, lesquels se voyaient comme envahis par les nouvelles facultés – poussèrent Wainscott à re-diviser et à consolider. Il se fit des ennemis au passage, mais parvint à imposer le système Antunes qui fut finalement adopté en 1926/27. Des confusions à propos de divers problèmes ainsi que quelques plaintes bureaucratiques nécessitèrent une révision en automne 1928, menant ainsi à la structure suivante :

- Institut de langues, littérature et arts (LL&A)
  - Faculté d'antiquités
    - Histoire ancienne (HIS-A)
    - Classiques (CLASS)
    - Archéologie (ARCH)
  - Faculté des arts
    - Beaux-arts (BA)
    - Musique (MUS)
  - Faculté du comportement humain (anciennement histoire et sciences sociales)
    - Anthropologie (ANTHR)
    - Géographie (GEOG)
    - Histoire (HIS)
    - Psychologie (PSYCH)
    - Sociométrie (SOC)
  - Faculté de rhétorique
    - Langues classiques (LC) (GRC), (HEB), (LAT)
    - Anglais (ANG)
    - Langues modernes (LM) (FRN), (ITAL), (ALL), (RUS), (ESP)
    - Études orientales (OR)
  - Faculté de religion naturelle et révélée
    - Philosophie (PHIL)
    - Religion (RLIG)
- Institut des sciences (SCI)
  - Faculté des sciences appliquées
    - Ingénierie (INGR)
    - Métallurgie (MET)

Faculté des sciences naturelles
- Astronomie (AST)
- Biologie (BIO)
- Géologie (GEO)

Faculté des sciences physiques
- Chimie (CHEM)
- Physique (PHYS)

Faculté Astor de mathématiques
- Mathématiques (MATH)

Institut de médecine (MED)
- Faculté de médecine (MED)
- École d'infirmières (INF)
- Faculté d'éducation physique (EP)

Institut de droit et d'affaires (LAWA)
- Faculté d'affaires
- Département d'affaires et d'économie (AFF ou ECO)

Faculté de droit (LAW)

## Programme de licence

Vous trouverez un squelette de programme de licence pour chacun des quatre instituts dans les feuilles de cours de l'appendice. Dans un institut donné, tous ceux qui suivent la même matière principale ont des programmes de licence similaires, même si les cours requis varient bien entendu d'une matière principale à une autre. La plupart des programmes de licence incluent également une matière secondaire, qui doit être prise en plus des autres obligations et consiste en une série de cours en dehors du domaine d'études principal. Les matières secondaires appartiennent généralement au même institut que la principale (à part en faculté de droit où les étudiants prennent traditionnellement les cours secondaires recommandés en LL&A et en institut de médecine où les élèves n'ont pas d'obligations secondaires).

Un étudiant a besoin de la permission du département pour choisir une matière secondaire en dehors de son institut. Tous les programmes de licence comportent aussi des choix tertiaires. Aucun étudiant ne peut prendre plus de deux matières tertiaires au sein d'un même semestre. Tous doivent prendre soit quatre cours généraux par semestre, soit trois cours et un sport d'équipe. Certains peuvent prendre cinq cours dans un même semestre, avec la permission de leur département et seulement avec une excellente raison.

Les étudiants doivent avoir une moyenne de C pour pouvoir avoir leur diplôme.

La licence demande au moins 128 heures de cours. Cela implique une moyenne de 32 heures par année, ou de 16 heures par semestre .

# Contrôles de semestre : éducation, temps libres, et progression des investigateurs

A l'exception de leur bataille contre le Mythe, l'objectif principal des étudiants investigateurs est de s'éduquer. Durant leur passage à Miskatonic, ils ont l'opportunité d'apprendre une grande variété de faits et de notions. Le système suivant peut être utilisé pour garder une trace des développements d'un personnage au fur et à mesure qu'une campagne avance, ainsi que pour structurer les temps morts entre deux scénarios.

Ce système est entièrement optionnel. Nous encourageons les gardiens ayant accès au *H.P. Lovecraft's Arkham* ou au *Miskatonic University Guidebook* à utiliser les systèmes d'apprentissage de ces ouvrages s'ils correspondent d'avantage à leurs goûts.

## Attribuer les contrôles du semestre

Pour chaque semestre de jeu, les progrès d'un étudiant sont symbolisés par six contrôles de semestre. Ces contrôles représentent le temps relatif que l'élève a passé durant le semestre en cours et autres activités, tout en comprenant la part réservée aux besoins ordinaires de la vie – manger, dormir, faire sa toilette, dire « bonjour » avec le sourire, etc. Chaque augmentation de compétence se veut fluide dans sa conception, et n'est pas là tant pour symboliser une progression brutale que pour représenter le paiement progressif des efforts de l'élève.

Au début d'un semestre, chaque joueur décide de comment attribuer les contrôles de semestre dont il dispose. Un programme complet nécessite un contrôle de semestre par quatre heures passées en cours, et un cinquième contrôle doit être consacré aux activités libres – la participation à un club, à une équipe sportive ou toute autre activité pouvant fournir une opportunité de progression dans une compétence. Nous encourageons fortement les joueurs à dépenser le sixième contrôle dans les activités sociales de leur personnage, bien qu'aucune augmentation de compétence ne vienne les récompenser pour ça. Pour les effets d'une bonne ou d'une mauvaise vie, voir page 131 « Vie sociale ».

## Utiliser les contrôles du semestre

Au début d'un semestre, chaque étudiant choisit les cours et les activités dans lesquels il s'engagera pendant une saison. Les joueurs devraient se référer à la section « Facultés et obligations » à la page ci-contre pour prendre connaissance de son contenu et ainsi établir un plan général à suivre par leur personnage. Dans les feuilles des quatre instituts, les cours requis ont déjà été inscrits mais les autres possibilités ont été laissées vierges. Si le gardien veut modifier les cours obligatoires, nous l'y encourageons. Les joueurs peuvent utiliser des photocopies des feuilles de cours des semestres pour concevoir leurs plans d'études.

Quand le semestre s'achève, traitez les contrôles du semestre comme autant d'améliorations de compétences. Chaque contrôle dépensé fournit 1D10 points pouvant être ajoutés à la compétence appropriée, comme décrit ci-dessous. Contrairement aux règles habituelles, les contrôles de semestres dépensés dans des cours ne nécessitent pas de test contre le score actuel de la compétence pour pouvoir bénéficier du bonus en pourcentages – le gain est automatique.

## Demi-contrôles

Les étudiants voulant suivre une plus grande quantité d'activités peuvent séparer leurs contrôles de semestres en deux. Normalement, un demi-contrôle fournit une augmentation de compétence de 1D6-1 points. Pour plus d'informations à propos des demi-contrôles, voir « S'éparpiller » page 132. Les étudiants peuvent dépenser leurs contrôles ou leurs demi-contrôles de semestre sur les options suivantes :

## Cours universitaires

La compétence liée à un cours est souvent évidente – les cours d'histoire et d'archéologie donnent leurs points aux compétences de *Sciences humaines* du même nom. Certains cours, néanmoins, demanderont réflexion : un cours d'archéologie pourrait fournir une augmentation de compétence dans une langue ancienne par exemple. De tels cas sont laissés à la discrétion du gardien. Dépenser un contrôle de semestre entier sur un cours permet d'effectuer un test de validation non modifié dans la matière (voir « Valider une matière » page 132).

Des modificateurs positifs ou négatifs aux augmentations de compétences peuvent être obtenus grâce aux demi-contrôles (voir « S'éparpiller » page 132), au bachotage ou à la triche. Les points gagnés en suivant un cours entier ne peuvent pas faire monter la compétence d'un étudiant au dessus des limites données en fonction du niveau du cours, comme indiqué ci-dessous :

- Un cours de niveau 100 ne peut pas faire monter une compétence de plus de 10 % au dessus de la valeur de base.
- Un cours de niveau 200 ne peut pas faire monter une compétence de plus de 20 % au dessus de la valeur de base.
- Un cours de niveau 300 ne peut pas faire monter une compétence de plus de 30 % au dessus de la valeur de base.
- Un cours de niveau 400 ne peut pas faire monter une compétence de plus de 40 % au dessus de la valeur de base.
- Les cours de niveau 500 et 600 ne peuvent pas faire monter une compétence de plus de 50 % au dessus de la valeur de base.
- Aucune quantité d'études ne peut faire monter une compétence au dessus de ces 50 %. Dépasser cette limite nécessite une expérience pratique du monde réel. Les étudiants qui passent leurs semestres en recherches théoriques pourraient gagner quelques points additionnels dans la discipline de leur choix, mais pour de si inhabituelles circonstances la quantité gagnée est laissée à la discrétion du gardien.

## Les demi-contrôles en cours

Les étudiants en université sont connus pour délaisser leurs études au profit d'autres activités, et ceux de Miskatonic n'y font pas exception. Si un étudiant utilise un demi-contrôle de semestre sur un de ses cours, il amoindrit les connaissances qu'il pourrait en retirer, n'obtenant qu'1D6-1 points dans la compétence (il est possible, théoriquement, pour un étudiant de manquer des cours et d'éviter certains devoirs, et de tout de même obtenir un A à la fin du semestre, mais il aura tout de même moins appris au final).

Face à un cours particulièrement difficile, un joueur peut prendre un demi-contrôle dans une autre activité et consacrer ainsi un contrôle et demi à la matière problématique. La moitié supplémentaire représente du travail en plus, des études superflues et du travail en groupe ou avec un tuteur. Ces efforts supplémentaires peuvent faire la différence : l'étudiant reçoit un bonus de 30 % au jet permettant de savoir s'il valide ou non sa matière.

## Autres applications aux contrôles de semestres

Les contrôles complets et leurs moitiés ont beaucoup d'autres utilités, la plupart apportant elles aussi des points de compétences. Parmi ces applications, on peut trouver les sports universitaires, les boulots à mi-temps, les hobbies, les loisirs, la vie sociale, le Mythe, les études, les organisations et même le repos. L'approbation des choix de compétences est du domaine du gardien, et son devoir est de s'assurer que les joueurs n'abusent pas du système.

## Sports universitaires

La participation à un sport d'équipe universitaire requiert un contrôle de semestre entier. S'éparpiller dans de telles activités est un bon moyen de se voir exclure ou mettre de côté. Les étudiants qui participent à des clubs intramuros ou à des ligues sportives amatrices sont libres de dépenser un demi-contrôle dans le sport de leur choix. Dans de nombreux cas, un sport met en exergue plus d'une compétence principale : les joueurs de football doivent savoir lancer, taper avec le pied, tacler et esquiver ou rattraper, selon leur position. Dans de telles situations, les apprentis-athlètes doivent choisir une seule compétence bénéficiant du contrôle, en se basant sur celle qui serait la plus appropriée pour leur position au sein de l'équipe. Les sports et leurs compétences potentielles sont exposées ci-dessous :

| Sport | Compétence |
|---|---|
| Baseball | Armes blanches : armes de mêlée, Athlétisme |
| Basketball | Athlétisme |
| Boxe | Athlétisme, Corps à corps : bagarre |
| Aviron | Athlétisme, Navigation |
| Fléchettes | Armes blanches : armes de jet |
| Escrime | Armes blanches : armes de mêlée |
| Football | Athlétisme, Corps à corps : bagarre |
| Rugby | Athlétisme, Corps à corps : bagarre |
| Athlétisme | Athlétisme, Armes blanches : armes à propulsion |
| Natation | Athlétisme |
| Lutte | Corps à corps : bagarre |

## Jobs étudiants

Les étudiants en manque de moyens et privés d'une généreuse subvention prennent souvent un emploi pour gagner leur argent de poche. Les petits boulots nécessitent dix heures par semaine au maximum ainsi que l'investissement d'un demi-contrôle, mais rap-

portent à l'étudiant de cinq à sept dollars par semaine. De telles occupations comportent : travailler derrière le comptoir de la boutique de l'école, tenir un stand de rafraîchissements sur le campus ou aider à mettre les produits d'un magasin local en rayons. Les stages à la bibliothèque Orne tombent dans cette catégorie.

Un véritable mi-temps demandant 20 heures par semaine sinon plus, coûte un contrôle de semestre entier, mais est payé le double, 15 $ par semaine en moyenne.

## Hobbies

Ces activités sont généralement des choix solitaires de l'étudiant. Des artistes ou des écrivains pourraient améliorer leurs compétences durant leurs temps libres, tandis que des personnes plus aisées pourraient apprécier l'équitation, la voile ou la chasse. Des étudiants pourraient aussi utiliser ces contrôles pour de plus ésotériques activités, comme des études au sein de la Société de l'Œil d'Amara ou une cartographie des tunnels du campus. Comme pour les activités ci-dessus, les compétences appropriées sont souvent difficiles à définir. Les contrôles peuvent être divisés en deux pour symboliser des distractions en amateur.

## Loisirs

Un étudiant peut décider de passer du temps à ne faire absolument rien, ou du moins rien de constructif. Un contrôle consacré aux loisirs dénote un semestre passé à s'amuser, à participer à des fêtes délirantes, à des beuveries sans fin et généralement à esquiver toutes responsabilités. A la fin du semestre, un étudiant regagne 1D3 points de SAN par demi-contrôle dépensé en loisirs. Ces points ne peuvent pas faire monter la SAN au dessus de la SAN Initiale.

## Études du Mythe

Des étudiants ayant accès à la Collection réglementée de la bibliothèque Orne peuvent dépenser un contrôle entier pour étudier un des livres rares qu'elle contient. La dépense d'un contrôle entier permet à un étudiant de passer dix-huit semaines en recherches avant la fin du semestre. Pour savoir combien de temps prendra l'étude d'un tome spécifique, reportez vous à la liste des livres des « Rayonnages obscurs » et aux règles de *L'Appel de Cthulhu*. Un demi-contrôle n'apportera que 9 semaines de recherches. Un demi-contrôle additionnel dépensé sur les livres pendant un même semestre ne donnera que trois semaines supplémentaires.

Pour apprendre des sortilèges contenus dans un des tomes du Mythe, l'étudiant doit dépenser une partie du temps ainsi gagné. Le reste de la procédure est identique à celle des règles de *L'Appel de Cthulhu*.

## Organisations

Les étudiants qui souhaitent devenir membres actifs d'une organisation du campus (n'importe laquelle, de la fanfare ambulante de Miskatonic au gouvernement des étudiants) doit lui consacrer au moins un demi-contrôle. Une position de dirigeant demande un contrôle complet. Les compétences impactées varieront d'un club à l'autre, et sont laissées à la discrétion du gardien. Les trésoriers développeront leur compétence de *Sciences humaines : comptabilité*, tandis que les membres de la Société des débatteurs apprendront *Baratin* ou *Persuasion*. Les membres d'un groupe de musique ou d'une chorale gagneront des points en *Pratique Artistique* (chant ou l'instrument de leur choix). Nous encourageons les joueurs à se montrer créatifs dans leurs choix – il est concevable qu'un membre de fraternité appartenant au comité aux rafraîchissements puisse finir avec un demi-contrôle en *Discrétion* ou (si les choses finissent mal) en *Sciences humaines : droit*.

## Vie sociale

La plupart des étudiants consacrent un contrôle entier à leurs activités de tous les jours – manger, dormir, entretenir leurs amitiés et faire vivre leurs histoires d'amour. Un contrôle entier dépensé en vie sociale n'augmente pas de compétence particulière, mais conserve plutôt l'équilibre de l'étudiant. Rendre sa petite amie heureuse nécessite un contrôle entier. Dépenser un demi-contrôle supplémentaire indique que le personnage est très actif sur le campus : de telles personnes gagne 5 % supplémentaires en *Statut universitaire* et pourraient bien finir président de classe ou reine du bal de fin d'année.

S'ils sont terriblement pressés, ils peuvent aussi diviser par deux leurs dépenses en vie sociale, sautant les repas et réservant les heures nocturnes pour leurs études prosaïques ou mystiques. L'étudiant qui procède ainsi gagne un demi-contrôle à dépenser où il veut, mais il y a un prix à payer. Il commence à être visiblement exténué, perdant 1 en APP ainsi que 5 % en *Statut universitaire*.

Le joueur qui ne dépense aucun contrôle dans la vie sociale de son investigateur fait de son personnage un véritable ermite, un être émacié perdu dans ses études et semblant implorer l'inquiétude de ses pairs et de ses professeurs. N'ayant aucunement investi dans la vie de tous les jours, l'étudiant perd 3 points en APP et 15 % en *Statut universitaire*. Le stress provoqué par une telle isolation a une autre conséquence. A la fin du semestre, le joueur d'un étudiant sans vie sociale doit effectuer un test de Santé Mentale ou perdre 0/1D3 en SAN. Ceux qui ont l'habitue de diminuer ou de nier totalement leur corps dégénèrent en une version académique des horribles morlocks, enfermés dans un labyrinthe de dates butoir et d'obsessions.

Tout comme le *Statut universitaire* peut être influencé par des événements ultérieurs, la perte d'APP due à ce genre de cause émotionnelle peut être restaurée quand le gardien juge que le personnage a repris goût à la vie et s'intéresse de nouveau à son hygiène personnelle.

## Valider une matière : la réussite académique

Les joueurs voudront en savoir d'avantage que la quantité d'efforts que leurs personnages doivent investir dans un cours ou que le nombre de points de compétences qu'ils y gagneront. Ils s'inquièteront aussi de leurs validations. Le système suivant peut déterminer si un étudiant se retrouve sur la liste du doyen, et s'il conserve sa bourse :

- Pour chaque cours pris par son personnage, le joueur fait un test de validation à la fin du semestre. Utilisez la formule suivante :
  INT x 3 + POU + (score actuel de la compétence moins le score maximal lié au niveau du cours) + 30 % par demi-contrôle dépensé en plus

- Le joueur lance 1D100 et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la limite obtenue ci-dessus pour que son étudiant ait un A à son examen.

- Par tranche de 10 % au dessus de la limite, diminuez la note d'un cran. Un résultat de 00 diminue la note d'un cran supplémentaire.

**Exemple de validation**
Ellesworth Neevy (INT 17, POU 12, Art 05%) tente de faire son trou en ART 109, Appréciation artistique. A la fin du semestre, son joueur calcule son score de validation pour ce cours :
INT 17 x 3 = 51
POU 12
ART 05 -10 = -05 (ART 109 est un cours de niveau 100)
Un demi-contrôle = 30
Total = 88

Le joueur d'Ellesworth lance 1D100 et obtient un 21. Ellesworth obtient donc un A. Le jet aurait pu être de 98 et donner un B, et un 99 aurait indiqué un C. Un 00 lui aurait valu un D et donc un échec. Son score élevé de validation rend un E impossible.

## S'éparpiller

Des étudiants peuvent, s'ils le souhaitent, donner moins que l'effort attendu dans certains cours et activités. Tout contrôle de semestre peut être divisé en deux, et deux demi-contrôles peuvent être combinés pour en former un entier. Les demi-contrôles accordent une augmentation de compétence de 1D6-1 au lieu de 1D10. En divisant leur attention, les étudiants peuvent suivre d'avantage d'activités, mais risquent de ne pas en valider certaines. Aucun élève ne peut s'impliquer dans plus de huit activités séparées par semestre.

## Quatre semestres en bref

### Ellesworth Neevy, entreprenant première-année de Miskatonic.

Neevy est sur le point d'entamer son quatrième semestre à l'université. Il prendra la quantité normale de cours (quatre classes de quatre heures chacune). Consultant son programme de licence, il choisit de prendre HIS 207 (Histoire des U.S.A.), FRN 102 (Français, second semestre), ART 109 (Appréciation artistique) et CHIM 356 (Principes de la biochimie). Ellesworth a entendu dire que CHIM 356 était un cours incompréhensible donné par un professeur particulièrement aride. Il est également ami avec le professeur Armitage et est un membre honorable des Delta Phi.

Avant le début du semestre, le joueur de Neevy répartit ses contrôles du semestre, un pour chaque cours. Un demi-contrôle permettra de rester dans les bonnes grâces de la fraternité (il compte sur eux pour le logis et le couvert, après tout). Le joueur décide de diviser son cinquième contrôle, en dépensant la moitié sur les Delta Phi et ajoutant l'autre à son cours de CHIM 356 pour que son personnage puisse conserver sa bonne moyenne. Reste un problème : Neevy n'est qu'à la moitié de sa lecture du *Ye Booke of Eibon*, et doit la terminer avant mai.

Comment peut-il gérer cette charge supplémentaire ? Le joueur décide qu'Ellesworth s'éparpillera en appréciation artistique (comme tant d'autres étudiants, après tout) ce qui lui permettra de libérer un demi-contrôle. Ne voulant pas risquer sa validation en français ou en histoire, le joueur décide avec peine de brûler la chandelle par les deux bouts, et de diminuer la vie sociale de Neevy. L'APP de ce dernier baisse de 1 point, et son score de *Statut universitaire* descend de 5 points. Son semestre ressemble désormais à cela :

| | |
|---|---|
| HIS 207 | (complet) |
| FRN 102 | (complet) |
| ART 109 | (demi) |
| CHIM 356 | (complet+demi) |
| DELTA PHI | (demi) |
| ÉTUDE DU MYTHE | (complet) |
| VIE SOCIALE | (demi) |

Ellesworth suit donc sept activités, une de moins que la limite. A la fin du semestre, il obtiendra ces bénéfices et ces pénalités :
+1D10 en *Sciences humaines : histoire*
+1D10 en *Langues : français*
+1D6-1 en *Culture artistique : histoire de l'art*
+1D10 en *Sciences de la vie : biochimie* (avec +30 % au test de validation)
+1D6-1 en *Crédit* (contacts dans la fraternité)
18 semaines passées en recherches sur le *Ye Booke of Eibon*
-1 en APP
-5 % en *Statut universitaire*

### Exemples de bonus au Statut universitaire

| % | Événement |
|---|---|
| 5 | Avoir validé ses matières du semestre |
| 5 | Avoir été sur la liste du doyen (moyenne de 3.5 ou plus pendant deux semestres consécutifs) |
| 3 | Jouer dans une équipe universitaire (bonus appliqué une fois seulement et pas à chaque semestre) |
| 5 | Être actif dans une organisation du campus (un demi-contrôle dépensé)* |
| 1 à 5 | Appartenir à une organisation étudiante (à la discrétion du gardien) |

### Exemples de pénalités au Statut universitaire

| % | Événement |
|---|---|
| 2 à 5 | Avoir rejoint un groupe impopulaire (club de jazz, chorale, etc.) |
| 5 | Être la cible de rumeurs de comportement déshonorant |
| 5 | Avoir négligé sa vie sociale (un demi-contrôle dépensé)* |
| 15 | S'être retiré de toute vie sociale (aucun contrôle dépensé)* |
| 15 | Avoir une moyenne insuffisante pendant un semestre |
| 10 à 25 | Alcoolisme, comportement violent, vandalisme, etc. |
| 30 à 50 | Avoir été arrêté ou accusé d'un crime |
| 100 | Avoir été pris à tricher |

* Les modificateurs portant un astérisque ne se répètent pas semestre après semestre.

### Randy Weaver (Deuxième-année en histoire)

Randy a du mal à gérer les choses qu'il a pues voir sous Miskatonic et passe beaucoup de temps à se préparer à l'armageddon tout en subissant la charge habituelle de cours.

| | |
|---|---|
| HIS 236 | (complet) Arkham et les procès des sorcières |
| LAT 110 | (complet) Premier semestre de latin |
| HIS 205 | (complet) Survol de l'histoire de l'Europe |
| BIO 101 | (complet) Introduction à la biologie, une matière tertiaire guère intéressante |
| Vie Sociale | (demi) Randy déclare qu'il laisse ses contacts sociaux se déliter pour pouvoir être meneur au sein du corps de réserve des officiers en formation. Le gardien dit au joueur de Randy que le coût d'un demi-contrôle supplémentaire pour le poste de meneur est payé par celui qu'il gagne en diminuant la vie sociale de son personnage. |

| | |
|---|---|
| Hobby | (demi) mieux connaitre les tunnels d'Arkham |
| Hobby | (demi) entrainement au club de tir deux fois par semaine |
| Étude du Mythe | (demi) neuf semaines passées à apprendre des sortilèges du *De Vermis Mysteriis* |

Vers la fin du semestre, Randy aura probablement gagné une réputation d'excentricité en raison des distances prises vis-à-vis de ses relations sociales (-5 % en *Statut universitaire* et la perte de 1 en APP). Il aura, néanmoins, certains des éléments qu'il croit nécessaires pour combattre le Mythe : une hausse de 1D10 points en *histoire, latin* et *fusils*, une autre de 1D6-1 en *biologie* et en *navigation*. Il a également une chance d'apprendre de nouveaux sortilèges.

## Sam Lowry (Troisième-année en biologie)

Sam en a vu un petit peu trop et est désespérément bas en points de Santé Mentale. Il a laissé tomber un de ses cours et s'accroche péniblement aux autres. Ses dépenses du semestre sont :

| | |
|---|---|
| MED 160 | (demi) Bases anatomiques |
| CHIM 256 | (demi) Chimie organique |
| BIO 430 | (demi) Biologie des invertébrés |
| Vie Sociale | (demi) |
| Hobby | (complet) *Pratique artistique : poésie* |
| Loisirs | (trois contrôles complets) Boire et essayer d'oublier |

Sam déclare qu'il laisse tomber toutes ses activités départementales et que son cercle social se réduit désormais aux bohémiens du *Desolate Highway Café*, où il passe la plupart des nuits à se saouler.

Après un semestre à ressembler à un effondrement nerveux ambulant, Sam regagne 6D3 en SAN et est enfin capable de commencer à se battre contre les démons de son passé. Ses cours ont souffert : il ne gagne que 1D6-1 en *Médecine, Chimie* et *Biologie*, et subit la perte de 5 % en *Statut universitaire* et de 1 en APP.

## John Faust (dernière-année, langues classiques)

John décide de passer l'essentiel de son temps à la Collection réglementée de la bibliothèque. Il est toujours dans les bonnes grâces d'Armitage, bien que celles-ci puissent ne pas durer, et s'est vu ainsi accorder un accès complet aux ouvrages. Son joueur dépense ses contrôles de semestre comme suit :

| | |
|---|---|
| ALL 244 | (complet) Allemand, troisième semestre |
| LAT 355 | (complet) Latin, cinquième semestre |
| ARCH 112 | (complet) Introduction à l'archéologie |
| LAT 372 (demi) | L'Énéide, une matière tertiaire pour terminer son programme |
| Étude du Mythe | (deux contrôles et demi) Lire le *Unaussprechlichen Kulten* et apprendre des sortilèges |

Le joueur ne dépense aucun point en vie sociale. John Faust passe désormais tout son temps dans la bibliothèque et a perdu presque tous ses amis, sinon tous. C'est devenu un solitaire. La plupart de ses camarades ont peur de lui et de ses histoires de dieux mystérieux et d'anciens cultes de la fertilité. Armitage est probablement inquiet pour ce jeune homme

## Modificateurs au test de validation

**DIFFICULTÉ DU COURS** : entre les mains de différents professeurs, différentes parties d'un même cours peuvent être plus dures ou plus faciles à comprendre, donnant des bonus ou des pénalités au test de validation allant jusqu'à 20 %. Des étudiants prêtant l'oreille à la rumeur pourraient ouïr quelque chose et en tirer avantage. Le tout s'effectue à la discrétion du gardien.

**BACHOTAGE** : des étudiants pourraient mettre de côté leurs études pendant la majeur partie du semestre puis passer des jours enfermés avant les examens à étudier frénétiquement. Pour bachoter un cours, l'étudiant d'un joueur doit réussir un test d'Intuition. Un succès donne un +10 % au test de validation, mais soustrait 2 points aux gains de compétence (avec un gain minimum de 1), les faits s'effaçant de la mémoire à court terme.

**TRICHER** : une option dangereuse. Un joueur souhaitant que son personnage triche aux devoirs ou aux examens doit faire un test combiné de Volonté et de Discrétion ou de Dissimulation. La réussite donne un bonus de 30 % au test de validation. Un échec simple (échec sous l'un des deux niveaux) n'apporte aucun bénéfice, et une maladresse (échec sous les deux niveaux) signifie que l'étudiant a été pris à tricher et doit en affronter les conséquences.. La perte de tous les points de Statut universitaire est considérée comme un châtiment léger. Beaucoup sont suspendus pour un semestre voire expulsés.

**STRESS HORS COURS** : de dangereuses investigations peuvent avoir un impact profondément négatif sur les études d'un personnage. Tout point de Santé Mentale perdu au fil du semestre (n'incluant pas ceux perdus pour avoir oublié de mener une vie sociale) compte comme une pénalité de 1 % aux tests de validation.

## Système alternatif de validation des matières

Ce second système donne des résultats très différents. Il s'assure que les cours deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure que la titularisation d'un étudiant progresse. Un élève doué traversera sans problèmes la première année, mais les cours de dernière année lui demanderont des efforts significatifs.

**Révision de la validation de matières**

Faites un test sur la table de résistance, opposant au score d'études du personnage le niveau du cours divisé par 10, arrondi à l'inférieur (par exemple, un ENG 402 compterait comme un 40).

**Le score d'études**

Déterminez ce score en utilisant la formule INT + 1/2 POU + EDU. N'oubliez pas que le score d'études d'un personnage augmente chaque année en même temps que son EDU progresse !

**Le test de validation**

Le nombre indiqué par la table de résistance (que nous appellerons « nombre à atteindre ») est le pourcentage de chances d'obtenir un C à l'examen. Lancez 1D100, et comparez le résultat au nombre à atteindre. En cas de réussite, par 5 points de marge entre le nombre à atteindre et le résultat, augmentez la note d'un demi-point (C vers C+, C+ vers B-, B- vers B, B vers B+, B+ vers A-, A- vers A, A vers A+). En cas d'échec, par 5 points de marge entre le nombre à atteindre et le résultat, baissez la note d'un demi-point (C vers C-, C- vers D+, D+ vers D, D vers D-, D- vers F).

***Exemple** : le première-année Canny Ellesworth Neevy (INT 18, POU 12, EDU 12) tente de percer en ART 109, Appréciation artistique. Son score d'études de 36 lui assure une réussite presque automatique – il peut faire un 95 et obtenir un C. Obtenant un 76, Ellesworth reçoit un B (tout jet entre 76 et 80 aurait entraîné ce résultat). L'université serait-elle trop facile ? Attendez de voir.*

*En dernière année, Ellesworth a un peu plus de mal avec l'INGR 476, Problèmes dans l'ingénierie civile. Son score d'études est passé à 39, mais est maintenant opposé au score du cours de 40 – Ellesworth est peut-être intelligent, mais il n'a que 45 % de chances d'obtenir un C. Peut-être qu'un peu plus de révisions ou un brin de bachotage seraient à envisager.*

**Modificateurs au test**

Ceux-là restent en accord avec le premier système, à l'exception du fait que les modificateurs s'appliquent non pas au jet mais au nombre à atteindre :

- Difficulté du cours (à la discrétion du gardien) : +/- 1~20 au nombre à atteindre
- Demi-contrôle supplémentaire : +30 au nombre à atteindre
- Bachotage : +10 au nombre à atteindre, -2 aux gains dans la compétence
- Triche : réussissez un test combiné de Discrétion et de Dissimulation pour un +30 au nombre à atteindre
- Stress : -1 au nombre à atteindre par point de Santé Mentale perdu ce semestre

perturbé et risque de lui fermer les portes de la Collection réglementée au semestre suivant. John gagne 1D10 en Allemand, Latin et Archéologie, ainsi que 1D6-1 points en *Culture artistique : littérature antique*. Il mène aussi 24 semaines d'études intenses du *Unaussprechlichen Kulten*, en achevant enfin la lecture, et passant les 3 semaines restantes à apprendre le sortilège Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton. En contrepartie, Faust perd 15 % en *Statut universitaire*, 3 en APP et doit subir un test de Santé Mentale pour une perte de SAN de 0/1D3. Compte tenu du fait qu'il a déjà perdu quelques points en lisant von Junzt, c'est un test qu'il a peu de chances de passer.

# Nouvelles compétences

## Statut universitaire : Miskatonic

Cette compétence ressemble à *Crédit*, mais concerne seulement la réputation et le statut de l'étudiant au sein du monde académique de l'université Miskatonic. Elle ne s'applique qu'indirectement à Arkham et plus généralement au reste du monde. Après *Mythe de Cthulhu*, c'est peut-être la compétence la plus importante qu'un étudiant investigateur possède.

Tous les étudiants commencent avec un score en *Statut universitaire* de 0 %, et peuvent l'augmenter de bien des façons. Le statut est souvent lié à l'ancienneté, du moins est-ce ce que tout nouvel arrivant martyrisé vous dira : pour chaque semestre passé avec une moyenne honorable, ajoutez 5 % au *Statut universitaire*. Les étudiants peuvent augmenter ou baisser leur statut en s'impliquant plus ou moins dans la vie du campus, comme les exemples de bonus et de pénalité page 132 le montrent. Les gains et les pertes ne sont pas cumulatives ; un étudiant actif autour du campus ne peut pas gagner plus de 5 % de cette façon, et ce bonus est perdu dès lors qu'il cesse de s'impliquer dans ses activités sociales.

Le *Statut universitaire* peut aussi être gagné ou perdu via des actions apportant gloire et honneur ou honte et disgrâce à l'étudiant ou à l'université. Une moyenne insuffisante pendant un semestre entraîne une réduction de 15 %. Une appartenance connue à une organisation impopulaire ou un lien avec des activités criminelles entraîne des pénalités allant du trivial (être dans le club de chorale du campus coûte 3 %) au grave (être arrêté lors d'un raid dans un bar clandestin entraîne une réduction de 30 %, 40 % pour une femme).

### Utiliser le Statut universitaire

Un étudiant utilise son *Statut universitaire* pour impressionner quelqu'un, pour obtenir quelque chose sur le campus ou pour atténuer les conséquences de ses délits. Un test réussi peut convaincre un veilleur de nuit de punir une transgression du couvre-feu par un simple avertissement, un professeur de se montrer indulgent quand un travail est rendu en retard ou un administrateur d'accorder des faveurs spéciales. Les effets du *Statut universitaire* sur la vie d'un étudiant et la portée potentielle de la compétence dépendent du score de l'élève, comme détaillé ci-dessous : Au résultat de 00 est toujours un échec automatique qui peut même être désastreux.

- **0-24 %** – la moyenne des jeunes élèves, lesquels reçoivent peu d'attention ou de respect sur le campus. Les enseignants et le personnel sont polis, mais ne feront pas d'efforts outre-mesure pour les aider. De simples requêtes, comme la permission de manquer un cours ou de rattraper un examen, demandent un test réussi de *Baratin* ou de *Persuasion* et une bonne excuse. Des requêtes complexes, comme une exemption de couvre-feu pour une nuit ou la permission de sortir des réactifs du laboratoire de chimie ne seront pas acceptées. Les étudiants plus âgés à ce niveau sont généralement considérés comme frivoles, excentriques ou paresseux, et sont relativement méprisés au sein de leur département.

- **25-50 %** – la moyenne des élèves proches de la licence. Les étudiants avec ce niveau de compétence ont montré qu'ils possédaient le sens des responsabilités. Les professeurs ont tendance à leur laisser toute latitude dans les affaires mineures. Les requêtes pour manquer un cours avec une bonne excuse seront automatiquement autorisées, mais des absences excessives pourraient nécessiter un test de *Persuasion*. Avec un peu d'efforts et un test réussi de *Baratin* ou de *Persuasion*, de tels étudiants peuvent obtenir d'importantes faveurs, comme un accès à des bâtiments du campus en dehors des heures autorisées ou l'utilisation d'un laboratoire pour des projets personnels. Des faveurs dangereuses ou illégales demanderont un test de *Baratin* ou de *Persuasion* avec des pénalités conséquentes, et auront toutes les chances d'être refusées après une pénible leçon de morale.

- **51-70 %** – ce niveau est généralement réservé aux étudiants diplômés et aux plus brillants dernière-années. Les élèves de cette catégorie sont des plus respectés au sein de leur département, voire dans toute l'université. La plupart des gens du campus les reconnaissent et les professeurs les arrêtent parfois pour discuter de sujets d'intérêt commun. Les étudiants investigateurs à ce stade peuvent aller et venir comme ils le souhaitent et ont un accès aux équipements du département dès qu'ils en ont (raisonnablement) besoin. Des manquements réguliers aux cours entraîneront quelques enquêtes, néanmoins, lesquelles forceront les étudiants à s'expliquer si leurs actions deviennent trop excentriques ou si la rumeur devient trop importante.

- **71-90 %** – généralement seuls les enseignants stars ou le président de l'université sont à ce niveau. Un étudiant parvenant à ce stade est instantanément reconnu comme l'homme qui compte sur le campus. Des personnages joueurs avec un tel score se verront constamment invités pour un café ou présentés à des visiteurs de l'université. Il deviendra impossible pour eux de passer sur le campus incognito. Des transgressions

mineures passeront inaperçues, et si un personnage s'attire de sérieux problèmes pour la première fois, il ne manquera pas de personnes prêtes à venir prendre sa défense auprès des autorités. Des preuves de sa culpabilité entraîneront en revanche de terribles pénalités, bien évidemment.

- **91-99 %** – les enseignants à ce niveau seront très certainement titularisés et renommés nationalement voire internationalement pour leurs travaux. Tout Arkham baigne dans leur lumière. L'université fournit des équipements ordinaires sans poser de question. L'excentricité est acceptée aussi longtemps qu'elle n'est pas illégale. Des infractions aux règles et des comportements malsains seront ignorés plutôt que sanctionnés, mais les félonies seront condamnées, scandale ou non. Nul n'est au dessus des lois.

Contrairement aux autres compétences, le *Statut universitaire* peut descendre en dessous de 00. En négatif, le personnage joueur devient une figure étrange voir infamante du campus et doit y supporter une vie sociale difficile. Quiconque s'associe même de loin avec une telle personne reçoit une pénalité égale au score négatif de *Statut universitaire* divisé par 5 du délinquant.

- **De -01 à -30 %** : les personnages à ce niveau sont considérés comme des canailles ou des canards boiteux. La communauté de l'université fait comme s'ils n'étaient pas là et les professeurs se montrent froids. Les demandes de manquements aux cours seront sèchement rejetées, sauf circonstances extraordinaires comme une mort dans la famille. De tels personnages deviennent la cible des plaisanteries du département.

- **De -30 à -60 %** : leur département veut se débarrasser de ces indésirables. Les conseillers des étudiants recommandent qu'on les transfère dans une autre école, et ne les envoient que sur les cours les plus difficiles. Tristement célèbres partout sur le campus, les personnages joueurs sont reconnus et suivis par la rumeur partout où ils vont.

- **-60 % ou plus** : si des étudiants investigateurs descendent aussi bas, ils ont été placés sur liste noire par la communauté de l'université. En fait, l'administration n'attend qu'un prétexte pour les mettre dehors, à moins que quelque groupe respectable (pas un étudiant isolé) réussisse un test de Crédit en appelant à la clémence. En tant que personnages joueurs, leur carrière académique est terminée. Ils peuvent tenter de faire leur trou ailleurs, mais il leur sera presque impossible d'être transférés dans une université respectable des États-Unis ou du Canada sans lettre de recommandation.

## Autres compétences

### Culture universitaire : Miskatonic (01%)

Cette compétence mesure la connaissance d'un étudiant de l'histoire, du campus, du personnel et de la mythologie d'une université particulière. Nous parlerons ici de l'université Miskatonic, mais d'autres spécialités pourraient s'appliquer à l'UCLA *(Université de Californie, Los Angeles)*, à Oxford ou même à Helsinki. Un test réussi permettra à un étudiant d'identifier un professeur ou un membre du personnel, de se souvenir de celui qui a donné son nom à la résidence Locksley, de connaître le moyen secret d'entrer dans le dortoir des filles, de savoir qui est réellement en charge du budget du département ou de connaître la véritable histoire du fantôme de la bibliothèque.

### Culture artistique : littérature (10%)

Cette compétence indique le degré de familiarité d'un étudiant avec les œuvres de la littérature, des phares classiques que sont Platon et Homère aux sonnets shakespeariens et aux œuvres de Melville, Milton ou Tolstoy. Notez que cette compétence ne reflète aucune aptitude à composer des œuvres littéraires originales (ce serait plutôt le rôle de Pratique artistique). Culture artistique : littérature est utilisée pour se souvenir, identifier ou citer des œuvres célèbres, américaines ou étrangères, en poésie ou en prose.

### Sciences formelles : mathématiques (EDU x 2 %)

Cette compétence représente la capacité du personnage à résoudre des calculs mathématiques et mesure sa connaissance générale de la discipline, de la simple arithmétique à la géométrie et aux calculs. Les étudiants ayant un score de 25 % ou plus sont familiers avec le calcul différentiel et intégral, la théorie des groupes, etc. Un score de 50 % ou plus indique la capacité d'effectuer un travail indépendant et créatif tout en enseignant les mathématiques au niveau universitaire.

### Sciences humaines : philosophie et religion (05%)

Cette compétence mesure la familiarité du personnage avec les théories philosophiques et religieuses. Hobbes et Locke, Aristote et Thomas d'Aquin, Voltaire et Nietzsche... un test réussi permet à un étudiant d'identifier l'œuvre de n'importe quel philosophe naturel ou de bâtir un argument en utilisant leurs travaux. La compétence permet également la citation de textes religieux et permettra à un étudiant de se souvenir des différences entre les ordres monastiques catholiques et les dénominations protestantes. Elle mesure une connaissance brute et n'indique donc pas une quelconque capacité à raisonner ou à ressentir de façon originale. Les personnages espérant deviner la nature de la réalité devraient plutôt s'essayer à la compétence Pratique artistique : philosophie.





# Les secrets de Miskatonic



# Les secrets de Miskatonic

Le campus de Miskatonic est rempli de coins et de recoins dignes d'intérêt. D'étranges et sinistres secrets attendent juste en dessous de la surface : tout un réseau de canalisations, d'anciennes catacombes et de tunnels creusés plus récemment. Des élèves fraîchement débarqués n'ont aucune idée que de tels passages existent, mais des histoires leurs parviendront bientôt. Avant la fin du semestre, la plupart d'entre eux auront arpenté les passages souterrain du campus pour un pari ou par défi. Les enseignants savent que ces tunnels existent, et la plupart des étudiants apprennent rapidement à s'orienter dans les plus fréquentés d'entre eux.

## Les tunnels du campus

Personne à Arkham ne sait quand le premier passage souterrain fut creusé sous la ville. Il est assez probable que les plus anciens se soient formés naturellement il y a plusieurs centaines d'années. Les légendes sur ces catacombes remontent à la fondation de la ville et même plus loin, plusieurs histoires parlant d'anciennes cavernes où les Misqat pratiquaient soi-disant leurs rituels impies. Ces histoires parlent à chaque fois d'enfants descendant dans les profondeurs pour ne plus jamais être revus.

Vers la fin du 17ème siècle, l'hystérie anti-sorcières poussa des groupes armés à effectuer des incursions dans les souterrains. Sans exception, tous ces chercheurs furent choqués de découvrir que les tunnels s'étendaient bien au delà de ce que quiconque imaginait. Un véritable labyrinthe de trous et de puits reliait la plupart des sous-sols et des caves du sud du fleuve Miskatonic !

Un de ces groupes fit s'effondrer volontairement plusieurs chambres et tunnels menant à ce qui constitue aujourd'hui le front de mer d'Arkham. Plusieurs de ses membres détaillèrent l'usage que des sorcières comme Goody Fowler et Keziah Mason avaient de telles connections maritimes.

En 1750 peu d'Arkhamites tenaient encore compte des vieilles légendes. A cette époque, l'application par les Anglais de la « loi sur le sucre » amena un nouveau commerce lucratif à Arkham : la contrebande de mélasse. Les capitaines locaux James Pickering et Wat Portman commencèrent à en transporter (à destination des distilleurs de rhum de Boston) via Arkham pour éviter les inspecteurs des douanes de Boston et de Kingsport. Les contrebandiers creusèrent de nouveaux tunnels sous la ville pour cacher leurs marchandises. Ils utilisèrent les restes de nombreuses chambres et passages qu'ils incorporèrent au complexe grandissant de tunnels. Alors que les relations avec l'Angleterre empiraient, les marchands Francis Derby et Jeremiah Orne utilisèrent les boyaux pour cacher toutes sortes de marchandises aux agents de la Couronne.

L'arrivée de la Révolution américaine transforma d'abord les passages en lieux de rendez-vous secrets pour insoumis, puis en poudrières et en armureries une fois les affrontements commencés. Après la guerre, les terrains communaux furent donnés à un Institut Miskatonic des Arts libéraux tout juste revitalisé, et avec ces terres l'école reçut aussi tout ce qu'il y avait en dessous. Plusieurs chambres souterraines furent ouvertes, aplanies et converties en sous-sols de briques pour les premiers bâtiments du campus.

Alors que le campus grandissait, certains tunnels étaient détruits par la mise en place de nouveaux sous-sols, tandis que d'autres se voyaient étayés afin d'éviter qu'ils ne minent les fondations de bâtiments plus anciens. Aujourd'hui, des passages souterrains relient presque chaque édifice du campus. Les services de l'entretien entreposent leur matériel dans ces voies, et les jours paisibles trouvent en elles des refuges idéals pour de longues pauses-déjeuner. Plusieurs professeurs les utilisent aussi pour se déplacer entre les édifices par temps d'orage ou de neige.

En dépit de tous ses efforts, l'administration n'a jamais réussi à tenir les étudiants à l'écart des tunnels. Les élèves utilisent les passages cachés pour se faufiler hors et dans leurs dortoirs après le couvre-feu, pour organiser des fêtes et des danses sans chaperon ou pour entrer dans la bibliothèque ou dans un laboratoire en dehors des heures d'ouverture. Dans la langue du campus, on mentionne l'exploration de tunnels sous le terme « ratter » ; il s'agit là d'un divertissement comme un autre pour certains des étudiants les plus étranges et les plus introvertis de Miskatonic.

## Conditions des tunnels

La carte des tunnels de la page 141 distingue deux types de passages courant sous le campus de Miskatonic : les conduites d'égout et les tunnels. Les égouts sont plus longs et plus réguliers, et sont de couleur grise sombre sur le diagramme.
Les conditions dans ces deux types de passages sont assez différentes, comme décrit ci-dessous :

### Les égouts

Les égouts d'Arkham forment un vaste réseau suivant grossièrement le tracé des rues. Des collecteurs d'eaux pluviales, plus petits, sont reliés aux canaux et les inondent quand il

pleut. La plupart des égouts ont une hauteur d'environ un mètre. Les plus grands conduits (faisant un bon mètre cinquante de haut) courent sous les rues West, Garrison et Peabody et encerclent le campus. Les tunnels qui vont d'est en ouest s'incurvent légèrement vers les lignes nord-sud, formant avec elles des jonctions en Y. Des conduites et des canaux plus petits rejoignent les égouts au hasard de la longueur, mais sont trop petits pour pouvoir accueillir un humain.

Aux croisements les égouts prennent la forme d'un œuf inversé et sont doublés de briques rouges et de béton. Des ouvertures dans les hauteurs menant à des cabines de maintenance peuvent être trouvées sur les lignes nord-sud tous les cinquante mètres environ. Les tunnels descendent en pente douce jusqu'au fleuve Miskatonic et vers la fin sont généralement droits et sans obstacle interne. Ces égouts vident les eaux pluviales et les rejets des toilettes et des éviers. Ce qu'ils déversent dans la Miskatonic n'est en aucune façon traité. La plupart du temps, les eaux usées brutes coulent au centre des conduites sous la forme d'un ruisseau de 30 centimètres de profondeur. Aux « heures de pointe » du système de récupération (de 6 à 10 heures le matin et de 4 à 9 l'après-midi) ce flot augmente jusqu'à atteindre un mètre de profondeur. Après une forte pluie, les égouts se remplissent de torrents d'eaux rageurs : opposez la FOR de 15 du torrent à la TAI de tout trainard. Les passants malchanceux sont emportés : leurs joueurs doivent réussir des tests d'*Athlétisme* pour éviter de se noyer. Ils encaissent également 1D6 points de dégâts avant de finir leur course dans le fleuve.

La saleté et la puanteur des égouts les rendent extrêmement impopulaires auprès de tous à l'exception des plus givrés des « ratteurs ». Gants, bottes longues et imperméables sont des nécessités. En plus de la puanteur, de la saleté et des vêtements ruinés, les étudiants errant dans les égouts pourraient avoir des dangers plus immédiats à gérer. Les contrebandiers de la bande à Danny O'Bannion utilisent souvent les plateformes surélevées sous les bouches d'égouts comme lieux de stockage pour leurs livraisons locales de gnôle, et n'apprécient guère d'être observés. De plus, la légende raconte que les égouts sont hantés ; ceux qui trainent assez longtemps dans les conduites du campus attireront certainement l'attention du petit peuple (voir « Les entités des tunnels » ci-après).

## Les tunnels

Contrairement aux égouts d'Arkham, les tunnels informes sous le campus de Miskatonic n'ont jamais été planifiés et sont tout sauf uniformes. Au fil des siècles ils ont été inondés, se sont affaissés et effondrés avant de ressurgir ou d'être creusés à nouveau. Les tunnels se tordent donc, se plient et se croisent eux-mêmes, formant un véritable labyrinthe de poussière, de boue et de ténèbres. S'orienter dans les boyaux peut être dangereux et parfois extraordinairement difficile. Aucune carte précise n'en a jamais été faite ; si jamais quelqu'un s'y essayait, son travail ne serait guère valable plus d'une année.

Certaines sections sont maintenues par des linteaux faits à partir de sections de chemin de fer, comme dans une mine. Quelques-unes arborent des sols pavés de briques et des soutiens en béton. La plupart des tunnels, néanmoins, ne sont que terre et pierre brutes, racines d'arbres et conduites apparentes. S'il semble évident que certains tunnels ont été creusés par l'homme et d'autres par la nature, aucune étude systématique de leurs origines n'a été menée jusqu'ici. Les quelques commentaires écrits accordent que plus un tunnel est profond, plus il semble âgé, et que les plus abyssaux d'entre eux émettent un sentiment d'ancienneté presque insupportable.

Les sons sont très altérés – certaines parties des tunnels résonnent incroyablement tandis que d'autres semblent avaler entièrement le moindre bruit. D'étranges demi-sons parviennent parfois aux explorateurs, échos tordus dont les sources ne peuvent être devinées. A certains points les tunnels principaux sont larges de trois ou cinq mètres, là où les branches secondaires dépassent rarement le mètre. Les sols montent et descendent au hasard, et les plafonds s'élèvent de soixante-dix centimètres à presque deux mètres de hauteur. Il n'existe aucun passage rectiligne ou de hauteur constante dans ce sombre labyrinthe.

## Les entités des tunnels

Des investigateurs traversant les tunnels pourraient rencontrer toute sortes de gens de la surface : des étudiants ou des professeurs, du personnel de l'entretien ou des agents sanitaires de la ville parcourent les souterrains régulièrement, mais ces confrères de voyage ne font que passer. A l'occasion un clochard ou un vagabond s'installe dans les tunnels, cherchant à s'y bâtir un refuge. Peu de ces résidents en devenir restent néanmoins et certains disparaissent même à tout jamais, car les tunnels et les égouts d'Arkham sont déjà habités.

### L'histoire du petit peuple, Arkham

Un encart plus loin dans ce chapitre contient une description complète de ces créatures. Ces humanoïdes minuscules et tordus, natifs d'Irlande, vinrent à Arkham avec les premiers immigrants irlandais. La colonie sous la ville infeste les égouts depuis le début du 19ème siècle. Leur invisibilité et leur ruse préservent les gobelins des regards des curieux, bien que certains des Irlandais les plus superstitieux d'Arkham sachent qu'ils sont là. Le personnel du département des eaux qui travaille dans les égouts évite généralement certains tunnels où les accidents sont bien trop fréquents. Des centaines de ces petits créatures vivent sous Arkham, où elles ont monté deux antres principaux. Le premier est un terrier sec, sablonneux, de deux mètres de profondeur et de quatre mètres de diamètre, sous la station Esso entre les rues Garrison et Main. Le terrier se trouve derrière une brèche décolorée du mur des égouts, et le réservoir souterrain d'essence de Esso en forme le plafond. Le second antre est bien plus grand : le petit peuple occupe tout le sous-sol de la maison abandonnée de West Church Street. Un vieux

puits descend directement des sous-sols jusque dans la canalisation d'évacuation de Church Street. Le gros des gobelins vit ici, et est la raison pour laquelle beaucoup croient que la maison est hantée.

Le petit peuple traîne principalement dans les égouts de la ville et ne s'aventure que rarement dans les tunnels du campus, peut-être par peur des goules. Néanmoins, sa curiosité et son amour des objets brillants l'attire parfois jusque sous l'université, où des « ratteurs » pourraient le rencontrer. L'invisibilité des gobelins rend hautement improbable sa découverte par des arpenteurs de tunnels, mais le petit peuple a d'autres moyens pour faire connaître sa présence. Si un groupe croise les gobelins, le meneur devrait lancer 1D6. Sur un résultat impair, il peut entendre les créatures marcher et ricaner, tout près, dans les ténèbres. Des tests de *Trouver Objet Caché* et d'*Écouter* font comprendre au groupe qu'il n'est plus seul, entraînant potentiellement un test de Santé Mentale (0/1).

Sur un résultat pair, ces gremlins invisibles font une farce aux personnages-joueurs. Ils pourraient dérober une belle montre, attacher ensemble les lacets d'un voyageur insouciant, créer un accident mineur, abîmer les indications des murs ou perpétrer d'autres méfaits. Sur un résultat de 6, le petit peuple suit le groupe, choisissant le personnage avec la plus haute APP pour des attentions spécifiques. Pendant le mois suivant, le personnage sera la cible de farces, le petit peuple s'introduisant chez lui via les conduites et y dérobant de petits objets, mettant des rats dans ses pantalons, sciant les barreaux des échelles et le harassant de toutes les façons possibles. Déterminer ce qui est en train d'advenir deviendra une aventure en soi, et si ces attaques devaient arriver durant une investigation déjà difficile, elles pourraient constituer une fausse piste de choix.

Si le petit peuple est réellement vu, ou est sur le point de l'être, il fuit vers la sécurité du second antre. Une recherche concertée pour le trouver le forcera à cesser de tourmenter ses victimes. S'il est attaqué dans un de ses repaires, il se battra sans pitié et n'hésitera pas à invoquer une banshee pour se protéger.

### Les goules

Pendant des siècles une grande colonie de goules a vécu sous Arkham. Adorées au départ par les indiens Misqat, puis corrompues par le culte des sorcières, les créatures sont restées entre elles depuis que le dernier groupe de citoyens armés a envahi leurs tunnels en 1704. La plupart du temps les goules fuient les lumières vives et, les rares fois où cela les intéresse, ne suivent les « ratteurs » qu'à distance. Certaines plus malicieuses pourraient s'approcher un peu et rôder à la limite des lampes des voyageurs, espérant effrayer ainsi « ceux du dessus ». D'autres plus belliqueuses pourraient leur lancer des os ou le bras d'un corps pour renvoyer les intrus chez eux. Si les « ratteurs » sont particulièrement malchanceux (ou si le gardien est d'humeur particulièrement taquine) les goules pourraient être affamées et commencer à encercler les savoureux arpenteurs de tunnels. Elles effaceraient les traces de pas, traceraient de fausses empreintes et mèneraient le groupe hors des tunnels du campus jusqu'à leur terrier sous le cimetière du Vieux Arkham. Là, elles attaqueraient. Les goules d'Arkham savent que les humains les massacreront si elles sont découvertes, et le gardien devraient rendre de telles attaques extrêmement rares. Pour plus de détails à propos des goules d'Arkham et de leurs récents affrontement avec le culte des sorcières, voir le scénario « Dark Rivals » dans le supplément *Dead Reckonings* chez Chaosium.

Les goules n'ont guère de remords vis-à-vis du petit peuple qu'elles attaquent à chaque occasion. Puisqu'elles ont l'habitude de chasser dans le noir absolu, qu'elles possèdent un grand sens de l'odorat et une ouïe développée, l'invisibilité de leurs proies ne sert pas à grand chose. Le petit peuple a appris à se déplacer en groupes là où les goules traînent.

### Autres résidents

Avec une bonne raison, les gardiens devraient pouvoir peupler les tunnels avec toutes les horreurs dont ils ont envie. Gardez à l'esprit que personne n'a disparu dans les tunnels depuis plusieurs années, et que des hordes de monstres ou de bêtes hideuses devraient être au mieux endormies ou inactives. Un Shoggoth en maraude ne pourrait traîner longtemps sous Arkham sans se faire remarquer ou détruire la ville ! Le culte des sorcières a utilisé les tunnels sous Arkham depuis des siècles et plus d'un antre de sorcier attend d'être découvert dans les profondeurs. Des chambres cachées pourraient facilement contenir d'hideuses créatures gardiennes, enfermées là pour l'éternité. Des rumeurs courent à propos de tunnels plus anciens en dessous du réseau officiel du campus – de vastes couloirs et d'immenses chambres taillées dans de la pierre noire s'ouvrent sur de gigantesques cavernes oubliées depuis longtemps. Un sorcier du peuple serpent pourrait hiberner dans un tel sanctuaire. Peut-être que les Mi-Go ou les Choses Très Anciennes y bâtirent un avant-poste, des éons auparavant, quand les montagnes étaient jeunes, leurs silencieux secrets attendant dans les ténèbres.

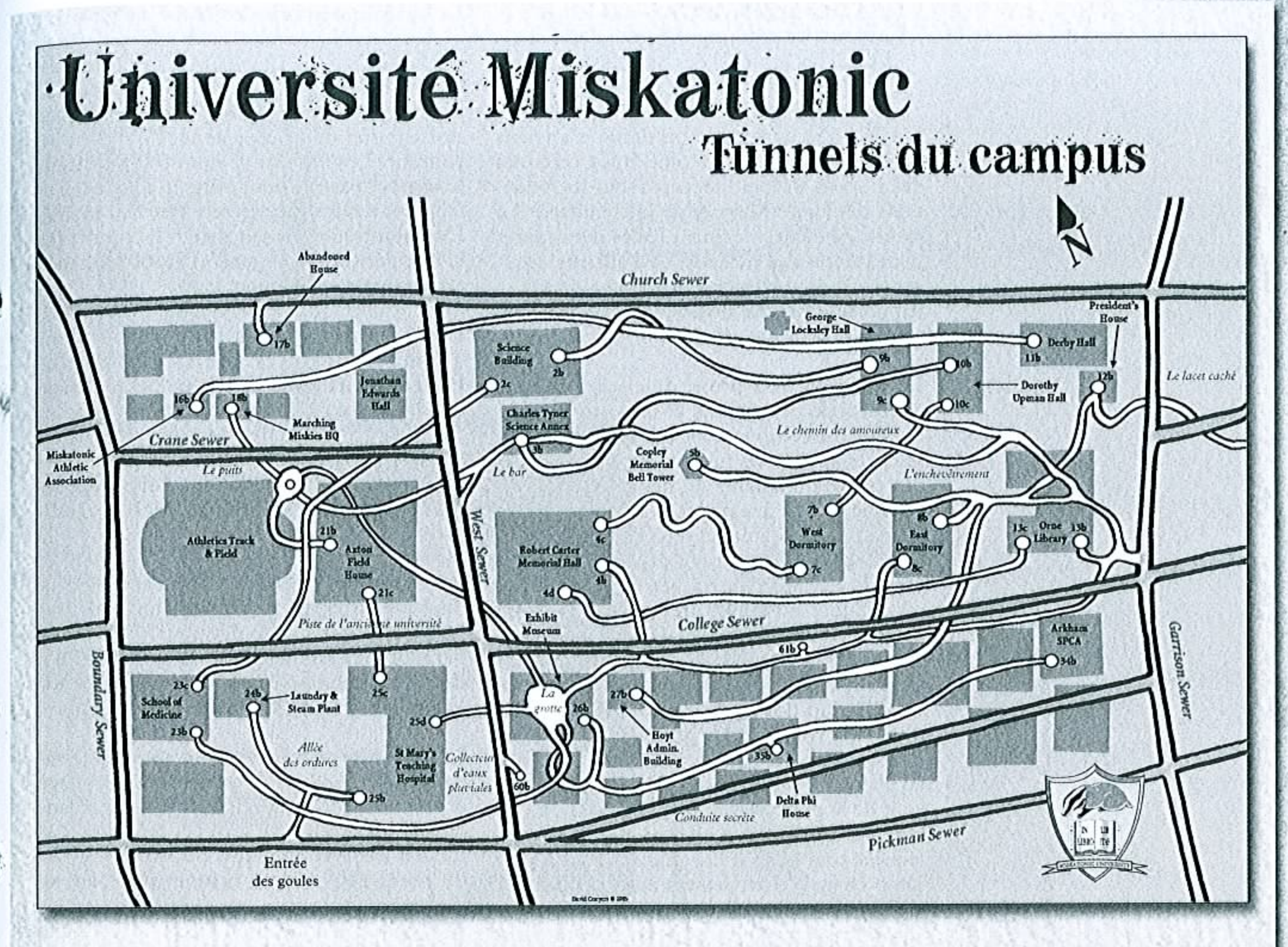
## Composantes des tunnels

La carte de ce chapitre montre où les tunnels commencent et finissent, et où des éléments spécifiques peuvent être trouvés.

Des composantes décrites ci-dessous, quatre (l'allée des ordures, le chemin des amoureux, la piste de l'ancienne université et l'entrée des études) sont de loin les plus utilisées. Au moment où ils quittent Miskatonic, la plupart des diplômés connaissent et savent emprunter au moins un de ces passages. La plupart des éléments nommés ici sont relativement entretenus, et les indications de chemin tendent à y durer plus longtemps que dans les autres tunnels.

Dans cette section, les passages sont donnés par ordre alphabétique.

- **Trois composantes** – l'entrée des goules, le lacet caché et la conduite secrète – ne sont connues que du gardien, ne recevant aucun entretien et passant inaperçues.




## Dans un tunnel sans carte

Le plan ci-dessus est une carte complète des tunnels du campus. De courtes descriptions des chemins qu'elle montre se trouvent aux pages 140-149, sous le titre « Composantes des tunnels ».Les gardiens se satisfaisant d'une série de tunnels aussi cohérents devraient les accepter tels quels et ignorer les suggestions de cet encart. Cependant, si un gardien veut ajouter ou enlever des passages, il devrait se sentir libre de réarranger le plan.

Les connexions jusque sous French Hill et le cimetière du Vieil Arkham (dont le terrier des goules) sortent de la carte des tunnels. Les passages menant aux tunnels légendaires enfouis profondément sous le campus – comme ceux décrits au dix-septième siècle durant la quasi-destruction des sorcières d'Arkham – doivent être inventés par le gardien.

La carte des tunnels décrit aussi sept chemins menant d'une entrée spécifique à une sortie unique. Si vous utilisez cet encart, aucune route ne sera réellement aussi directe.
Apprendre à connaître les tunnels peut être décourageant. Leur fréquentation importante transforment les passages en un environnement fluide où les éléments de décors changent, les murs s'effondrent et les sorties disparaissent ou surgissent. Les signes et les marques sont vite effacés, volés, nettoyés ou déplacés. Même si un guide a déjà aidé un personnage-joueur, si celui-ci se retrouve seul sur le même chemin la voie lui semblera inconnue (elle pourra même avoir changé). L'expérience permet au voyageur de détecter de minuscules indices permettant de s'orienter mais elle s'acquiert après beaucoup de temps.

- Pour aller d'un bâtiment à un autre, le « ratteur » novice doit réussir une réussite spéciale au test d'Intuition. Chaque semestre qu'un investigateur passe à explorer les tunnels augmente le test d'un cran (trois semestres à visiter feraient passer le test à un test d'Intuition -10%). Le plus haut test possible pour les « ratteurs » est généralement un test d'Intuition, mais des personnages ayant *Orientation* ou *Survie* à 40 % ou plus peuvent rajouter +10% (maximum) à leur test d'Intuition
- Un test réussi permet à un voyageur d'atteindre une destination en une dizaine de minutes en empruntant une route relativement directe
- Un échec signifie que le voyageur a quelque part dévié de sa route et a atteint un autre édifice des environs – le point d'arrivée peut être sur la carte des tunnels ou bien se situer dans une structure non universitaire. Le personnage peut choisir de sortir des tunnels, ou de tenter à nouveau d'atteindre sa destination en faisant un nouveau test augmenté d'un cran (il faut bien que le pauvre voyageur sorte un jour !).
- Un deuxième échec mène encore à une mauvaise sortie. Augmentez encore d'un cran le test pour le prochain test, et ainsi de suite. Chaque nouvelle sortie découverte prend 10 minutes de crapahutage dans les tunnels. Les personnages finissent par arriver à la destination recherchée, mais un voyageur malchanceux pourrait presque y passer une heure. Des candidats potentiels devraient garder à l'esprit que marcher ou courir le long des rues sera toujours plus rapide.
- Une maladresse au test d'Intuition implique que le voyageur est totalement perdu. Après 30 minutes à errer, il émerge au sous-sol d'un bâtiment au choix du gardien. Des gardiens diaboliques pourraient faire ressurgir le personnage en dehors du campus, ou peut-être même là où leur errance a commencé !

- **Trois autres éléments**, la grotte, le bar et le puits sont les plus importantes intersections – à peu près la moitié des tunnels du campus sont reliés à elles.

**L'allée des ordures** : un défilé d'anciens sous-sols et de caves à moitié finies, certaines datant de la Révolution, court sous les fondations de Sainte Mary et de la chaufferie. La faculté de médecine utilise l'allée des ordures pour stocker des vieilleries et d'anciens documents. Les déchets médicaux, laissés là temporairement, sont ensuite amenés aux incinérateurs de la chaufferie pour disparaître.

**Le bar** : un tiers projet de classe, un tiers plaisanterie perpétuelle et un tiers élément majeur du campus, le « bar étudiant » des sciences appliquées fut creusé en 1912 par la plupart des étudiants du département d'ingénierie en tant que projet en ingénierie civile. Quand les étudiants eurent fini, ils équipèrent la grotte et l'utilisent depuis avec fierté. Grande pièce carrée arrachée à la terre, le bar est délimité sur deux côtés par des murs de briques (ceux du sous-sol de l'annexe Tyler). Deux autres passages s'enfoncent dans les ténèbres et une porte menant à l'annexe s'ouvre dans un des murs. Le sol est recouvert d'un tapis rouge au ton plutôt tapageur. Une lampe électrique pend à une chaîne attachée au plafond. Tout un faisceau de fils électriques vont de la porte vers la lampe, une lampe de table, un ventilateur et une radio. Au milieu de la pièce sont laissées une grande table et plusieurs chaises, généralement occupées par une foule d'étudiants. Au moins quatre élèves se trouvent là à étudier, expérimenter ou simplement passer le temps. Ceux n'appartenant pas aux départements d'ingénierie ou de métallurgie ne sont pas autorisés à venir à moins qu'ils ne bénéficient d'une faveur, n'offrent un pot-de-vin ou ne subissent une parodie d'épreuve rituelle. Les enseignants et membres du personnel sont épargnés. Les étudiants en ingénierie civile sont fiers du fait que le bar n'ait jamais été inondé ou démoli, et qu'il soit sans aucun doute l'endroit le plus propre et le plus sec des tunnels.

**Le chemin des amoureux** : le tunnel allant du sous-sol du dortoir ouest à la cave de la résidence Dorothy Upman est légendaire chez les dernière-années, et sa connaissance constitue une marque de fierté pour les quelques troisième et quatrième-années qui sont au courant. Les étudiants amoureux utilisent souvent ce passage pour éviter le couvre-feu et tenir des rendez-vous secrets avec leur moitié. L'administration ne sait rien de ce tunnel (ils le détruiraient certainement) et son existence est un secret étroitement gardé.

**L'entrée des goules** : il y a seulement quelques mois, les goules vivant sous Hangman's Hill ont creusé ce petit passage vers la suite de sous-sols abandonnés courant des dessous de Sainte Mary jusqu'aux fondations de la chaufferie. A l'occasion, des goules affamées s'introduisent dans l'allée des ordures pour se partager les déchets médicaux qui y sont entreposés – cadavres de la faculté de médecine, restes d'autopsie et même animaux de laboratoire partiellement disséqués. Méfiantes envers les humains mais poussées par une faim dévastatrice (le cimetière du Vieil Arkham sur Hangman's Hill a depuis longtemps été nettoyé), les goules envisagent un raid sur la morgue de l'hôpital.

**La conduite secrète** : scellée après les inondations de 1888, cette conduite de drainage décrépite, recouverte de briques, fut abandonnée au profit des nouvelles en béton. Les tunnels froids et humides encore en état vont du point de sortie en briques du ruisseau d'Hangman jusqu'à un terminus sous les égouts de South Garrison Street. La conduite abandonnée n'est connue de personne sur le campus, et n'apparaît que sur les plus vieux plans de la ville. Pour autant, elle passe tout près des sous-sols de plusieurs bâtiments du campus, et n'est qu'à deux épaisseurs de briques du coffre-fort du musée d'exposition. Plusieurs anciens terriers lient la conduite aux tunnels des goules sous Hangman's Hill.

**L'enchevêtrement** : portion la plus empruntée des tunnels du campus, l'enchevêtrement

## Tableau des événements des tunnels

Les explorateurs ont d'autres soucis que de se perdre dans les tunnels. Chaque fois qu'un groupe de personnages entre dans ces boyaux, demandez un test de Volonté au meneur de l'expédition (celui qui passe devant les autres). Ce test peut subir des modificateurs négatifs si le groupe passe beaucoup de temps sous terre. Si le test échoue, le groupe subit un des événements décrits ci-dessous. Un échec critique indique une rencontre avec des goules ou le petit peuple.

**Événements des tunnels (lancez 1D6 ou choisissez) :**

**Oups !** Un investigateur tiré au hasard est victime d'un petit accident. Il peut déraper sur de la boue et tomber, se cogner à un plafond un peu bas, se fouler la cheville dans un trou ou heurter un de ses membres contre une racine ou une pierre pointue. La victime subit 1D3 points de dommages, qu'un test réussi d'Agilité réduit de moitié (arrondi à l'inférieur). Faites bien attention à rappeler à l'investigateur blessé la saleté qui règne partout ici. « Quelqu'un a-t-il pensé à amener un kit de premiers soins ? »

**Des rats !** Tandis qu'il se faufile à travers un passage étroit, l'investigateur de tête se voit soudain recouvert de 1D6+1 rats, excités par son arrivée ! L'investigateur doit réussir un test de Santé Mentale (0/1D2). Si la victime tente d'enlever les rats, ces derniers mordent – chacun a 15 % de chances de réussir pour 1 point de dommages. Les rats se replient alors dans la terreur. « Attendez... les rats ne portent-ils pas la peste ? »

**Des hauts et des bas.** Le passage monte ou descend brusquement. Pour passer, chaque investigateur doit réussir un test d'*Athlétisme*. Un échec entraîne une glissade douloureuse sur quelques rochers pointus. Le gardien peut éventuellement demander un test d'*Athlétisme* aux compagnons sur sa route. Si vous voulez savoir si celui qui tombe risque de perdre sa lampe, demandez un test de Volonté. La chute coûte 1D3 Points de Vie, mais un test réussi d'*Athlétisme* annule toute perte. « Quelqu'un a-t-il amené une corde ? »

**Plus d'oxygène !** Plus bas dans les tunnels, une poche de gaz nocif s'est formée. Les joueurs doivent effectuer un test d'Endurance à -20 % ou leurs personnages commencent à avoir la nausée. Passer en courant demande un test d'Endurance à -20 % pour éviter l'évanouissement ; retenir son souffle augmente ces chances à un test d'Endurance. Toute lanterne, chandelle ou torche a 90 % de chances de flancher, diminuer puis s'éteindre. Cela n'affecte pas les lampes électriques.

**Gare à l'eau !** Un trop-plein d'eaux de pluie a creusé un grand trou dans le sol du tunnel, et l'a entièrement rempli. On dirait une simple flaque, mais le meneur du groupe tombe soudainement dans un mètre cinquante d'eau ! Aucun dégât subit. Sa source de lumière est en revanche hors d'état jusqu'à séchage, et le malheureux est transit jusqu'aux os. Le trou peut être évité via un test réussi d'*Athlétisme*. Peu après, l'explorateur trempé se met à renifler.

**Une inondation !** Le tunnel descend droit devant et est inondé. Un examen poussé indique que la poche d'eau va de 1 à 1,5 mètres et est traversée par un courant léger. Si le groupe brave les eaux, il finit trempé. Les joueurs doivent réussir un test d'Agilité à -20 % pour éviter de tomber – le sol est glissant, et l'eau est trop trouble pour apercevoir les obstacles. Si quelqu'un tombe, reportez-vous à « Gare à l'eau ! » ci-dessus. Après quelques mètres, le tunnel remonte à nouveau au dessus des eaux.

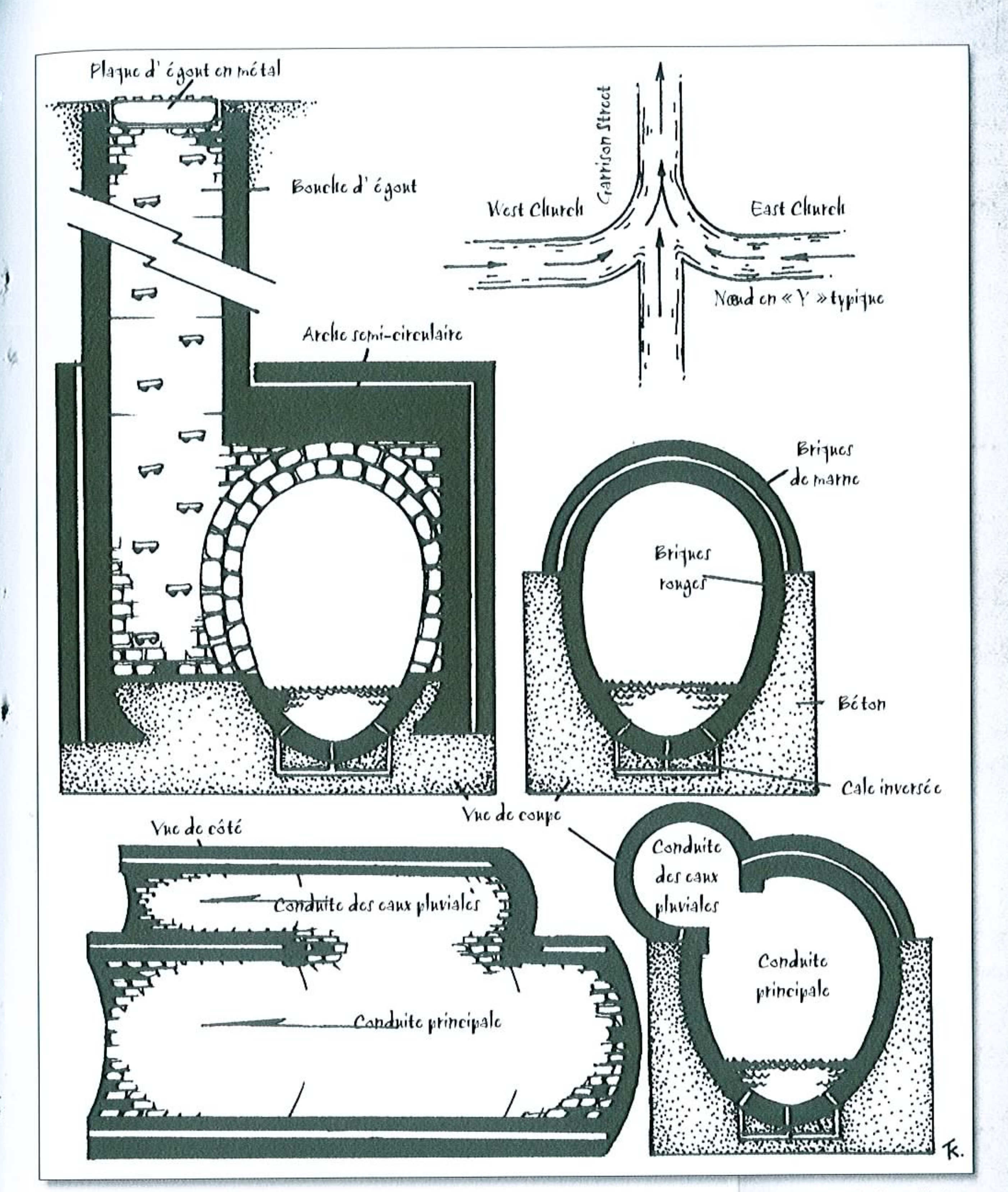



Diagramme des égouts d'Arkham, tiré du *Manuel du gardien de L'Appel de Cthulhu*

en est également la plus perturbante. Une dense toile de tunnels principaux s'enroulent juste sous le côté est du quadrilatère, se croisant et s'emmêlant au hasard et sans dessus-dessous. L'acoustique est ici trompeuse. Un groupe de « ratteurs » pourrait entendre clairement une conversation chuchotée par d'autres sans avoir le moindre indice de leur localisation. Seuls les plus expérimentés peuvent y retrouver leur chemin sans trop de problèmes. Les farces sont fréquentes dans l'enchevêtrement.

**L'entrée des études** : un des passages les plus sûr sous le campus, cette pièce lourdement aménagée part du sous-sol du mémorial R.C. pour finir sous la bibliothèque Orne. Jusqu'à présent, l'entrée des études a été surtout utilisée par des enseignants et des étudiants diplômés (les autres élèves n'ont pas accès directement aux accès après les heures d'ouverture) pour des recherches nocturnes. Quand que le mémorial R.C. aura été transformé en résidence Herber, l'entrée du dortoir sera muré. En un an néanmoins, les étudiants dormant là creuseront un nouvel accès, et l'entrée des études deviendra à nouveau un chemin pour les élèves voulant jouer aux animaux nocturnes dans la bibliothèque.

# Le petit peuple

## un nouveau monstre du Mythe

*Tiré du court scénario « Le petit peuple » par Keith Herber*

Les légendes irlandaises à propos des fées et des leprechauns ont un fond de vérité, bien que ceux du petit peuple soient bien différents des bonshommes en tenue verte gardant des pots remplis d'or. Ces humanoïdes font une cinquantaine de centimètres, leur peau est moite, grise, caoutchouteuse et recouverte de verrues. Leurs visages évoquant vaguement des grenouilles sont occupés par deux yeux dorés et exorbités et par une large bouche sans lèvres, bordée de dents acérées. Des ventouses scintillent aux doigts de leur mains et de leurs pieds, leur permettant de gambader le long des murs et des plafonds de leurs antres souterrains telles d'hideuses grenouilles arboricoles. Bien que sans grande intelligence, le petit peuple est férocement rusé et extrêmement territorial, abhorrant les intrusions dans son domaine. Ses membres sont immortels.

Ces horribles gobelins profitent d'une invisibilité naturelle. Des enfants plus perspicaces (POU de 15 ou plus) peuvent sentir leur présence et presque apercevoir leur forme, mais les adultes ne peuvent normalement pas les voir. Seule une personne en état d'ébriété en a la possibilité : plus elle consomme d'alcool et plus le petit peuple devient visible, assurant ainsi que la plupart des témoignages à leur propos ne soient pas crus. Pour combattre ces minuscules monstres, une équipe d'investigateurs devra se plonger au bord du coma éthylique puis s'aventurer dans les égouts, une entreprise presque aussi amusante que dangereuse. Imbiber un petit être d'alcool le rend également visible. Une telle créature ivre morte est exposée à la *Boutique de curiosités de Neil* à Kingsport.

Comme les corneilles, ceux du petit peuple sont attirés par les objets brillants, et sont constamment en train d'en dérober pour les amasser dans leurs antres. Ces « pots remplis d'or » risquent de contenir autant de feuilles d'étain, de miroirs brisés et de couvercles de boites de conserve que d'objets précieux. Le petit peuple n'a pas la même échelle de valeurs que les humains – tout ce qui brille vaut quelque chose. Avides de coexister avec les humains (leur meilleure et unique source de babioles), la plupart des gobelins se satisfont de leurs farces occasionnelles et restent le plus souvent en retrait.

Contre des humains, un petit être seul se fie toujours à son invisibilité. Physiquement trop faible, il fuit les confrontations. En groupe, ils ont le courage d'attaquer leurs ennemis et peuvent se montrer assez dangereux. Quiconque leur joue un tour ou vole leur trésor mérite leur colère, qui peut se révéler mortelle. Des investigateurs s'étant attirés l'ire des gobelins doivent s'attendre à ce que de menus objets soient volés et des meubles ruinés, à ce que des objets leurs tombent dessus depuis de hautes étagères ou que des cordes de piano se retrouvent tendues à hauteur de cheville en haut des escaliers. Leurs corps caoutchouteux peuvent se faufiler à travers presque toutes les ouvertures, ils peuvent donc infiltrer n'importe quelle maison d'Arkham en passant par les conduites d'eau, les cheminées, les trous de nœuds et les bardeaux manquants.

Les lumières vives causent d'intenses douleurs au petit peuple, et celui-ci ne s'aventure jamais en plein soleil. Les lumières ordinaires l'écœurent mais ne l'empêchent pas d'attaquer si on le provoque. L'eau bénite est mortelle pour lui, il se flétrit à son contact et brûle entièrement s'il est touché par ne serait-ce qu'une simple goutte. Certains disent que ceux du petit peuple peuvent se reproduire avec les rats, donnant naissance à une progéniture répugnante ressemblant à ces animaux.

**Attaque en masse** : le petit peuple n'attaque généralement qu'en position de force. 1D20+5 gobelins sautent alors sur un ennemi et tentent de l'ensevelir. Si le nombre de créatures bat la FOR de la cible sur la Table de résistance, celle-ci tombe et perd toutes ses attaques du round et du round suivant. Pour chaque round de combat que passe la victime à terre, divisez le nombre d'attaquants par trois pour déterminer le nombre de points de dégâts par morsure qu'elle subit. Arrondissez à l'inférieur.

### Magie du petit peuple

**Sommeil** (féerique) : connu seulement des créatures du monde féerique, ce sortilège est généralement lancé par tout un groupe du petit peuple, chacun contribuant d'un Point de Magie. Quand le sortilège est complet, le joueur de la cible doit comparer son POU au total des Points de Magie dépensés sur la Table de résistance. Le bourdonnement sourd des chants du peuple est souvent la dernière chose que la victime entend avant de sombrer dans le sommeil.

N'importe quel nombre de cibles à portée d'ouïe peut être affecté. Un succès annule le sortilège, mais le petit peuple ne tente que rarement d'endormir sans un nombre suffisant pour s'assurer une réussite.

### Le Petit Peuple

**Gremlins invisibles**

| Car. | Jet | Moyenne |
|---|---|---|
| FOR | 1D4 | 2-3 |
| CON | 1D4 | 2-3 |
| TAI | 1 | 1 |
| INT | 2D4 | 5 |
| POU | 1D3 | 2 |
| DEX | 2D6+8 | 15 |

**Mouv** 6/3 Escalade
**PdV** 2

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 90 % |
| Discrétion | 90 % |
| Se cacher | 95 % |
| Trouver Objet Caché | 45 % |

**Attaques**

- Morsure 33 %
  dégâts 1
- Attaque en masse 99 %
  voir ci-dessus

**Armure** : aucune, mais le petit peuple est minuscule et invisible. Tant qu'il ne la voit pas, un attaquant doit réussir une réussite spéciale sous Volonté pour toucher une de ces créatures. Lorsqu'elles sont visibles, leur petite TAI et leur DEX élevée demandent une réussite spéciale aux tests de combat à distance ; les attaques au corps à corps sont épargnées. L'ivresse nécessaire pour pouvoir les voir inflige sa propre pénalité (jusqu'à -20 % aux tests et compétences). (Cf. LdB V6SD p.165)
**Sortilèges** : tous ceux du petit peuple connaissent le sortilège de Sommeil. Ceux ayant un POU de 3 peuvent aussi lancer Invoquer une Banshee et Transformation Unseelie (voir ci-contre). Tous sont des sortilèges féériques.

**Pertes de Santé Mentale** : subir les assauts d'une entité invisible coûte 0/1 SAN. Voir un petit être seul coûte 0/1D2 SAN. Voir une horde furieuse du petit peuple ou subir un assaut de masse coûte 1/1D6 SAN.

Les cibles qui succombent au sortilège s'endorment pour les prochaines 1D2+1 heures. Leur sommeil est si profond que seules les plus violentes des actions peuvent les réveiller : un seau d'eau glacée, un tir près de la tête du dormeur ou des violences physiques fonctionnent, mais peu d'autres choses suffisent. Les victimes délivrées de ce sortilège sont groggy pour une heure de plus, mais ne souffrent d'aucun autre effet secondaire.

**Invoquer une banshee** (féerique) : ce sortilège requiert le sacrifice d'un petit être et trois rounds de chants pour être lancé. Il a une chance de base de 50 % de marcher, et chaque Point de Magie dépensé par le lanceur ajoute 10 %. Le sortilège échoue si son lancement est interrompu à n'importe quel moment. S'il réussit, la porte vers le pays des morts s'ouvre, et une banshee émerge dans un éclair bleu. La créature est généralement invoquée dans un but meurtrier.

**Transformation Unseelie** (féerique) : il arrive que le petit peuple s'entiche d'un humain, et ceux auxquels les gremlins doivent beaucoup peuvent se voir offrir le don de la vie éternelle. Le petit peuple enchante tout d'abord un anneau d'or. Cela demande le sacrifice de deux points de POU par ceux lançant le sortilège. L'anneau est ensuite donné à l'humain élu en cadeau. Une fois mis, il adhère immédiatement et ne peut plus être enlevé. De la violence physique et le sectionnement du doigt enlèveront l'anneau, tout comme un peu d'eau bénite, mais l'élu gardera normalement l'anneau jusqu'à sa mort.

Une fois l'élu mort, le petit peuple vient chercher son corps et l'emporte dans un de ses antres souterrains. La seconde partie du rituel commence alors. Pendant une semaine, des douzaines de petits êtres chantent et prient au dessus du corps, dépensant des centaines de Points de Magie, et la transformation commence. L'élu rétrécit considérablement, sa peau devient grise et caoutchouteuse, jusqu'à ce qu'à la fin de la semaine il se soit totalement transformé en membre du petit peuple. Le nouvel être se réveille alors, et passe le reste de l'éternité sous la terre avec sa nouvelle famille. Une vague ressemblance avec l'humain originel demeure, et peut être remarquée par des proches suffisamment saouls pour voir le nouveau petit être.5

## Banshee

Esprit maléfique du folklore irlandais, une banshee est un fantôme empli de haine envers les vivants. Elle est transparente et immatérielle, son apparence féminine enveloppée dans une cape ou une robe en haillons. Un visage mort en putréfaction vous regarde depuis les profondeurs de sa capuche. Aussi terrifiant que soit ce visage, l'épouvantable hurlement de la banshee est plus terrible encore.

**Hurlement de la banshee :** l'arme la plus atroce de l'esprit. Tout auditeur rendu temporairement fou par le hurlement est totalement figé sur place, permettant à la banshee de le toucher automatiquement et de se nourrir de sa force vitale. Une banshee commence toujours par hurler. Un autre cri, bien que toujours effrayant, n'a pas d'effet paralysant sur ceux qui en ont déjà entendu un auparavant.




### Banshee

**Esprit maléfique de l'au-delà**

INT 22
POU 25

**Mouv** 12 (lévitation)

**Armes :** Corps à corps (toucher) 50 % (automatique contre les victimes paralysées), draine de façon permanente 2D4+2 points de POU par round. Une victime réduite à 0 en POU dépérit horriblement et meurt.

**Armure :** une banshee est insubstantielle et immunisée à toutes les armes physiques. Ces esprits sont également immunisés à la plupart des sortilèges. Si un investigateur asperge une banshee avec de l'eau bénite ou brandit un crucifix tout en récitant la prière au seigneur, l'esprit maléfique bat en retraite dans l'outre-monde.

**Perte de Santé Mentale :** voir la banshee coûte 1/1D6 SAN. Sentir sa poigne glaciale coûte 1/1D6 SAN par round. Entendre son atroce hurlement pour la première fois coûte 2/1D8+1 SAN.

**La grotte** : peu pourraient le deviner aujourd'hui, mais la grotte était autrefois le principal temple du culte des sorcières d'Arkham. Plus grande des chambres sous le campus, la pièce en forme de dôme est suffisamment haute pour pouvoir s'y lever et même sauter. Lieu de rassemblement courant chez les étudiants, elle est utilisée pour les fêtes des fraternités, les soirées étudiantes et même les groupes d'études nocturnes. Un large foyer cerclé de pierres trône au milieu de la chambre, et divers meubles de bar sont généralement laissés ça et là. Cinq passages mènent hors de la grotte et sont normalement signalés par des panneaux indicateurs : « Hôpital », « Médecine », « Nulle part » et autres. Ces panneaux tendent à durer plus longtemps que les autres dans les tunnels, bien qu'ils se montrent rarement précis. Quiconque creuserait le sol de la grotte découvrirait un ancien autel, de grands dépôts de cendres d'anciens feux de joie et une couche importante d'os, d'humains et de goules. Le niveau du sol chute considérablement à la pointe nord et est fréquemment inondé.

**Le lacet caché** : cette jonction sert de point d'entrée principal des goules dans les tunnels du campus. Il relie ces boyaux au réseau plus vaste parcourant la rive sud d'Arkham. L'intersection des tunnels est très difficile à trouver : la plupart des « ratteurs » en chemin pour les appartements du président peuvent passer devant encore et encore sans remarquer l'ouverture (le tunnel de côté est très étroit et rencontre le boyau principal dans les hauteurs). Le jeu naturel des ombres et un ensemble de tuyaux d'eau exposés le dissimulent encore d'avantage à la vue. Des goules pourraient attirer un groupe de voyageurs vers cette jonction, jusque dans leur domaine. Des étudiants cherchant activement le passage n'ont que 5 % de chances de le repérer. Le lacet s'ouvre sur un réseau de tunnels sous French Hill qui appartient aux goules.

**La piste de l'ancienne université** : de loin le tunnel le plus droit et le plus sûr du campus, la piste de l'ancienne université va du gymnase Axton à Sainte Mary. Presque tous les étudiants en médecine et ceux pratiquant un sport connaissent son existence. Cette voie pavée arbore une série d'ampoules électriques (allumées seulement pour des raisons officielles) et sert également à transporter les athlètes blessés à l'hôpital tout en évitant l'attention du public.

**Le puits** : résultat d'un vieil effondrement, un puits lie désormais le sol d'un des tunnels de la grotte avec le plafond d'un des passages sortant du bar des étudiants. La zone a été nettoyée et étayée, et comporte maintenant une échelle robuste.

## Entrées des tunnels

Les numéros des lieux de l'université Miskatonic et ceux des entrées des tunnels correspondent. Pour la maison abandonnée, par exemple, le numéro de lieu est le 17, comme indiqué dans le « Guide du campus », et le numéro du tunnel en partant est le même, mais suivi d'une lettre, 17b. Pour identifier les descriptions des tunnels, les nombres leur correspondant se voient ajouter une lettre. Un même bâtiment peut contenir jusqu'à trois entrées de tunnels. Tous les édifices ne comportant pas une entrée de tunnel, les séquences de descriptions ci-dessous sautent souvent un nombre ou deux. Les entrées des tunnels 60b et 61b n'apparaissent pas dans le « Guide du campus », aucun édifice ne leur correspondant. Les descriptions sont données par ordre numérique/alphabétique. Aucune lettre « a » n'est utilisée comme suffixe.

2b – SCIENCES VERS LOCKSLEY : une porte fermée, anonyme, à la fin d'un des couloirs du sous-sol s'ouvre sur une volée de marches de ciment menant au tunnel allant jusqu'à la résidence Locksley. Lie 2b à 9b.

2c – SCIENCES VERS MÉDECINE : le tunnel vers la faculté de médecine part directement du mur de la salle 108, un laboratoire de chimie du sous-sol. L'entrée est haute de un mètre et à peine moins large, et est généralement bloquée par un placard en chêne plein de gobelets et de pipettes. Tirer le placard depuis l'intérieur du laboratoire est assez facile, mais c'est pratiquement impossible depuis l'intérieur du tunnel. Lie 2c à 23c.

3b – TYNER VERS BAR : une porte anonyme derrière la salle du générateur mène directement au bar étudiant des sciences appliquées. La porte n'est presque jamais fermée. Via le bar, 3b est lié à 16b, 10b, 12b et plus encore.

4b – MÉMORIAL R.C. VERS GROTTE : un ancien tuyau à vapeur près du toit de la salle des chaudières est en partie ouvert. Quiconque peut se faufiler à l'intérieur (en réussissant une opposition de TAI avec la TAI de 5 du passage) y trouvera une ouverture vers un autre tunnel plus confortable après une dizaine de mètres de souffrance. Relie 4b à 61b, 8b, la Grotte, et plus encore.

4c – MÉMORIAL R.C. VERS DORTOIR WEST : l'entrée du tunnel est au fond de la cave à charbon mais la porte en est souvent fermée. Des « ratteurs » allant au Mémorial R.C. par cette entrée devraient faire attention à ne pas laisser d'empreintes pleines de poussière de charbon dans le bâtiment. Lie 4c à 7b.

4d – MÉMORIAL R.C. VERS BIBLIOTHÈQUE : une porte ordinaire mais cadenassée au bout d'un des corridors du sous-sol mène directement à l'entrée des études. De nombreux enseignants ont les clés du cadenas. Notez qu'une fois que les rénovations seront finies, ce passage sera muré (pour tout un semestre). Lie 4d à 13c via l'entrée des études.

5b – TOUR DE L'HORLOGE : l'entrée du tunnel est au sous-sol, sans porte ni barrière. Une inscription, « Hell's bells », est gravée sur le plâtre du mur opposé à l'entrée. Une flèche pointe vers la cave. Une échelle mène à la tour de l'horloge du campus. Lie 5b à 8b, 12b, 27b entre autres.

7b – DORTOIR OUEST VERS UPMAN : une ouverture sous un des bancs de la salle de douche mène à un petit espace sous les fonda-



tions. Au bout de cette grotte miniature, un tunnel mène au chemin des amoureux. Lie 7b à 10c via le chemin.

7c – DORTOIR OUEST VERS MÉMORIAL R.C. : une porte au fond d'une remise s'ouvre sur un passage – souvent utilisé – menant au Mémorial R.C. La porte est rarement fermée.

8b – DORTOIR EST VERS ENCHEVÊTREMENT : le tunnel sort directement dans le fond d'une remise. Une lourde armoire bloque complètement l'entrée – la pousser sur le côté demande une FOR combinée de 18, et il est presque impossible de le faire discrètement. Un test de *Trouver Objet Caché* révèle le mot « Enfer » gravé sur le linteau au dessus de l'entrée. Lie 8b à 5b, 9c, 12b, entre autres.

8c – DORTOIR EST VERS GROTTE : juste derrière la chaudière se trouve une petite porte fermée à clé portant l'inscription « Accès interdit ». Derrière, une série de marches en bois s'enfonce dans un tunnel. Un test réussi de *Métier : mécanique* ou *serrurerie* permettra d'ouvrir la porte mais un examen minutieux et un test réussi de *Trouver Objet Caché* révèleront que les charnières ont été si souvent mise à l'épreuve que leurs attaches sont faciles à enlever. Lie 8c à 4b, 12b, 61b, à la grotte et d'autres encore.

9b – LOCKSLEY VERS SCIENCES : au fond de l'espace étroit sous les escaliers est du bâtiment se trouve une ouverture d'à peine 50 centimètres de large (pouvant laisser passer un « ratteur » de TAI 7) nécessitant de ramper quelque mètres avant d'arriver à un autre tunnel. Une grille pouvant être aisément enlevée par des explorateurs bouche l'entrée. L'espace étroit est lui-même fermé par une grille toujours cadenassée. Relie 9b à 2b.

9c – LOCKSLEY VERS ENCHEVÊTREMENT : une simple porte à moustiquaire sépare les tunnels de la pièce remplie par la chaudière et le générateur. On peut entendre la chaudière d'assez loin dans les boyaux, et de nombreux « ratteurs » utilisent ce bruit comme point de repère. Lie 9c au bar, au 13b, 12b, 61b et plus encore.

10b – UPMAN VERS BAR : une lourde porte en fer au fond de la cave à charbon de la résidence Upman mène à une remise abandonnée contenant l'entrée du tunnel. La porte est cadenassée du côté de la résidence, et ne peut donc servir d'entrée. Jusqu'à présent, aucune des résidentes n'a été assez audacieuse ou astucieuse pour crocheter la serrure de l'intérieur. Lie 10b au bar, aux égouts de West Street, à 18b et à d'autres endroits.

10c – UPMAN VERS DORTOIR OUEST : une remise connectée à la blanchisserie du sous-sol arbore une petite porte en son fond. Celle-ci est toujours fermée à clé, mais ses charnières ont été enlevées si souvent qu'elle est désormais facile à démonter depuis le tunnel. « Amo amas » est gravé sur le linteau de la porte, signalant la fin du chemin des amoureux. Lie 10c à 7b via le chemin.

11b – RÉSIDENCE DERBY : un cagibi du sous-sol s'ouvre directement sur un tunnel menant au quartier général de l'Association d'athlétisme de Miskatonic. Des professeurs utilisent parfois ce passage pour aller aux rassemblements du groupe. Lie 11b à 16b.

12b – APPARTEMENTS DU PRÉSIDENT : le tunnel s'achève sur une porte grillagée renforcée, fermée à clé et barrée de l'intérieur. Même si la serrure est forcée, la barre est impossible à ôter de l'extérieur. Plus loin, un escalier peut être vaguement aperçu, montant vers les ténèbres. Quelqu'un a gravé il y a longtemps « Vous tous qui entrez ici, abandonnez tout espoir » au dessus de la porte et personne n'est allé corriger cet emprunt à Dante. Lie 12b à 5b, 13b et plus.

13b – BIBLIOTHÈQUE, PASSAGE PRINCIPAL : une épaisse porte ouverte dans la salle des chaudières du sous-sol s'ouvre sur un passage incliné qui descend sur un tunnel en éperon, lequel mène à la grotte, à la résidence Locksley et à l'enchevêtrement. Voir « La bibliothèque Orne » pour d'autres détails mineurs. Lie 13b à 12b, 5b et plus.

13c – BIBLIOTHÈQUE VERS MÉMORIAL R.C. : le tunnel finit directement dans le mur est du sous-sol, sous les escaliers les plus proches des rayonnages des « livres anciens ». A la fin du semestre d'automne '28, cette entrée sera bloquée par une nouvelle porte fermée à clé. Lie 13c à 4d via l'entrée des études.

16b – ASSOCIATION D'ATHLÉTISME DE MISKATONIC : un des casiers à vin des sous-sols du quartier général de l'association coulisse, révélant l'entrée du tunnel, lequel est souvent utilisée pour les livraisons d'alcool. Lie 16b à 11b.

17b – ANTRE DU PETIT PEUPLE : une fissure de cinquante centimètres de large part des égouts de Church Street jusqu'à un coin de la cave à charbon de la maison abandonnée. Au moins 5D20+10 petits êtres traînent généralement là et défendront vicieusement leur territoire. Lie 17b à la conduite de Church Street.

18b – QUARTIER GÉNÉRAL DES ORIGINAUX EN MARCHE : une trappe, dans un coin de la salle où sont entreposés les instruments, s'ouvre sur un puits étroit parsemé de poignées. Celui-ci finit sur un passage exigu menant à la conduite de West Street et au bar. Lie 18b au puits, au bar et plus.

21b – AXTON VERS GROTTE : au fond des vestiaires des receveurs, un panneau de bois recouvre l'entrée d'une ancienne bouche d'aération. La grande ouverture est facile à arpenter, et se vide dans une sorte de puits menant à la grotte. Lie 21b au puits, au bar, à la grotte, et plus.

21c – AXTON VERS HÔPITAL : une porte anonyme au fond d'une pièce où est stocké de l'équipement mène à la piste de l'ancienne université. Le personnel d'entretien s'assure que l'accès à la porte soit toujours libre. Lie 21c à 25c via la piste de l'ancienne université.

23b – MÉDECINE VERS GROTTE : au fond de la salle des chaudières, un trou irrégulier a été forcé à travers le mur de béton. Un passage étroit mène à une pièce caverneuse sous les fondations du bâtiment. Un vieux tunnel poussiéreux en sort et mène au réseau souterrain du campus. Lie 23b à la grotte et plus encore.

23c – MÉDECINE VERS SCIENCES : une porte au fond d'un placard à balais du sous-sol mène directement à l'un des tunnels les plus populaires du campus. Lie 23c à 2c.

24b – CENTRALE THERMIQUE VERS HÔPITAL : une porte dans un coin obscur du sous-sol, près de l'incinérateur principal. L'espace étroit derrière elle finit dans l'allée des ordures. Lie 24b à 25b et à l'entrée des goules via l'allée des ordures.

25b – HÔPITAL VERS CENTRALE THERMIQUE : une porte de fer au fond d'une ancienne salle d'archives s'ouvre sur un escalier descendant vers un deuxième sous-sol qui constitue le début de l'allée des ordures. Des investigateurs observateurs pourraient noter des signes de passages fréquents près de la porte. Lie 25b à 24b et à l'entrée des goules, via l'allée des ordures.

25c – HÔPITAL VERS AXTON : la fin de la piste de l'ancienne université du côté de l'hôpital est une porte s'ouvrant directement sur une salle d'opération du sous-sol. Lie 25c à 21c via la piste de l'ancienne université.

25d – HÔPITAL VERS GROTTE : une porte au fond d'un placard à balais du rez-de-chaussée s'ouvre sur un vieil escalier descendant. Au bout des marches se trouve une vieille aire de stockage, creusée à même le sol. Un tunnel menant à la grotte part du mur ouest de la chambre. Lie 25d à la grotte et plus.

26b – MUSÉE D'EXPOSITION : une épaisse trappe cachée sous une exposition de cristaux d'un coin de la section géologie. Sous la table, un étroit puits pavé de briques (servant autrefois pour la plomberie et l'installation électrique) descend jusqu'à un petit tunnel juste assez large pour pouvoir ramper. Lie 26b à la grotte, à 35b et à plus.

27b – HOYT : le tunnel monte légèrement et s'arrête devant un lourd mur de béton. Engoncée dedans se trouve une lourde porte de métal, dotée d'une énorme serrure. « Entrée interdite ! Maintenance seulement ! » est inscrit sur la porte à la peinture rouge écaillée. La serrure est difficile à crocheter ; faites une réussite spéciale au test de *Métier : serrurerie*. Frapper à la porte n'apporte aucune réponse. Les « ratteurs » parvenant à entrer se retrouvent dans un placard à balais du sous-sol du bâtiment administratif. Lie 27b à l'enchevêtrement, et plus.

35b – DELTA PHI : un tunnel part directement du sous-sol de la maison des Delta Phi, sans porte ni obstacle. Ce passage est connu de tous les résidents. Lie 35b à 34b, 26b, la grotte et plus.

34b – S.P.A. (Société Protectrice des Animaux) : derrière une pile de cartons dans un coin de la remise en sous-sol, un passage large de moins d'un mètre mène au plus vaste réseau des tunnels du campus. Lie 34b à 35b, 26b, la grotte et plus.

60b – COLLECTEUR D'EAU : un important collecteur d'eau part du côté est de South West Street, presque à mi-chemin des 400 pâtés de maisons. La conduite se vide régulièrement dans les égouts de West Street. En haut de l'ouverture du collecteur, des briques ont été enlevées, créant un passage vers les tunnels. Celui-ci est populaire parmi les étudiants vivant hors du campus, bien qu'il leur faille presque se jeter par l'ouverture. Les pluies importantes rendent ce genre d'entrées très salissantes. Lie 60b aux égouts de West Street, et plus.

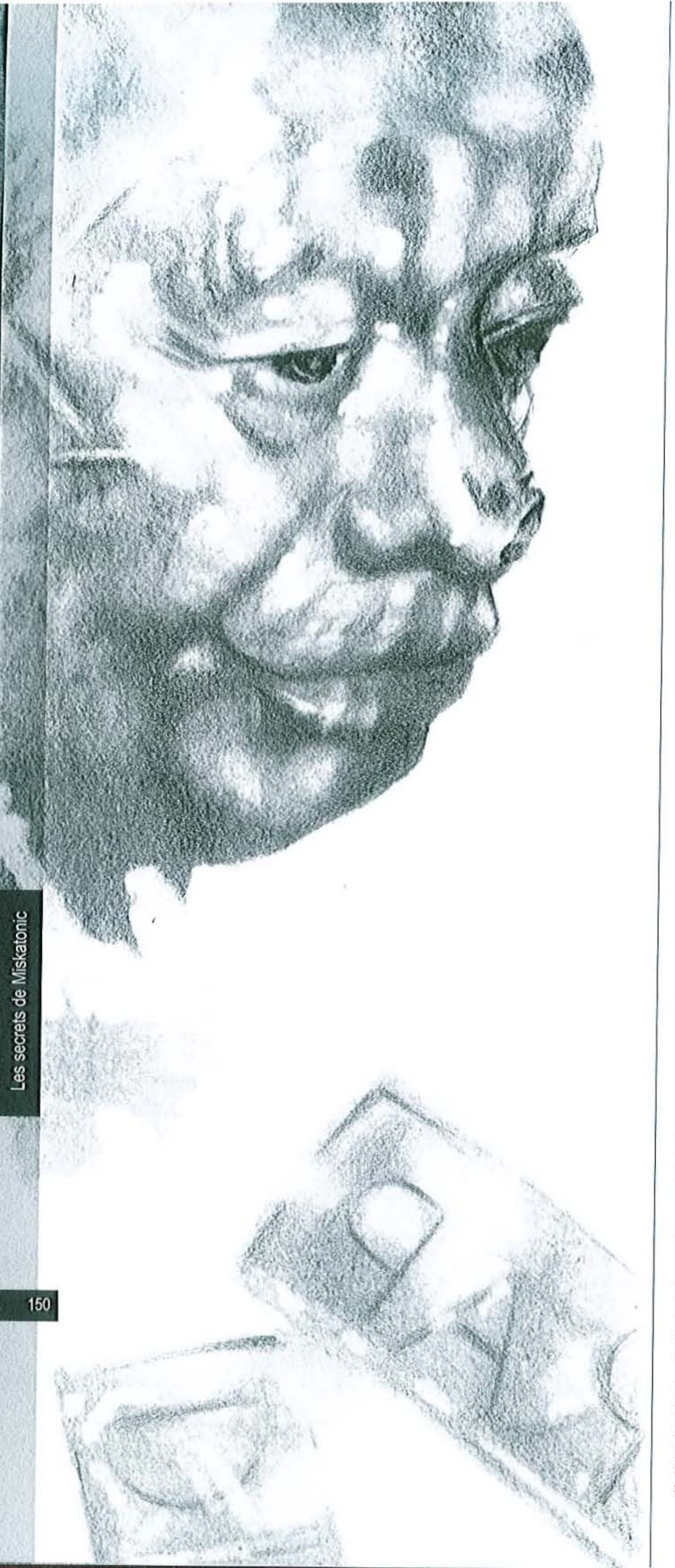
61b – ALLÉE MINÉE : bien que nul ne le sache à Arkahm (et surtout pas le département des travaux publics), les eaux courantes ont miné une portion de béton sous les allées de West College Street. Une combinaison de 16 points de FOR pourrait arracher la dalle de ciment, révélant une faille menant aux tunnels du campus. Lie 61b à 8c, à la grotte et plus.

## La tête de bronze

En 1890, le conseil d'administration commanda un buste de bronze du révérend Ward Phillips, célèbre Arkhamite et l'un des rédacteurs de la charte de l'Institut d'Arkham de 1690. La sculpture fut achevée juste à temps pour les célébrations du bicentenaire de l'école, et occupa la place d'honneur dans la résidence Locksley. Pour le plus grand chagrin des administrateurs, le buste passa moins d'un an sur son piédestal.

Des farceurs de la fraternité des Sigma Phi volèrent le bronze, mais les menaces vociférantes et les admonestations des administrateurs (couplées avec un resserrement de la sécurité sur le campus), les effrayant, les dissuadèrent de rendre leur butin. Après un mois de controverses, des pillards venus de la Société des débatteurs pénétrèrent dans la maison des Sigma, reprirent la tête et rendirent son honneur à l'université. Depuis lors, le buste de Phillips est devenu la pièce maîtresse du jeu le plus délirant du campus. Au fil des ans, un système de règles et de protocoles a été développé concernant le « Saint Gardien », ainsi que la statue finit par être appelée. Chaque organisation étudiante du campus, des fraternités aux chorales, est désormais engagée dans un interminable jeu de cache-cache dont le buste constitue le prix. Par des moyens officieux, le groupe qui récupère la tête doit se faire connaître sous quelques jours. Une fois que son détenteur est connu, tous les autres groupes sont tenus par l'honneur de tenter de voler le buste. Les assauts qui s'en suivent ont toujours été bon enfants – une seule bagarre déclenchée sur trente-sept ans de tradition. Les groupes sont supposés jouer le jeu avec talent et panache.

Les attaques nocturnes, les duels complexes et les longs jeux de séduction sont acceptés.







Livrer les détenteurs du Saint Gardien à l'administration constituerait en revanche le comble du mauvais goût. Les affrontements pour la possession de la tête n'ont lieu généralement qu'une ou deux fois par semestre, et les enseignants détournent sagement leur regard de ces folies. La statue a été récupérée par l'administration un nombre incalculable de fois, mais seulement pour se voir à nouveau volée juste après. Le buste présente les marques et les usures de ce jeu interminable : la tête a été séparée des épaules après que la statue soit tombée du toit du mémorial R.C. en 1909. Ce chef creux, égratigné et éraflé (avec une oreille gauche salement bosselée), est tout ce qu'il reste de Saint Gardien, le saint patron des universités puritaines. Durant la Grande Guerre, des étudiants en métallurgie prélevèrent du métal de la base et avec fabriquèrent de petites « reliques saintes ». Ils envoyèrent ces pièces reforgées par delà la mer où ils servirent de porte-bonheurs aux étudiants de Miskatonic qui combattaient en France. Ces emblèmes sont de petites barres de bronze portant les lettres TNIASEDTRAP (« Part de saint » écrit à l'envers). Depuis ce jour, posséder la tête est un immense honneur et les reliques gravées sont devenues des héritages enviés sur le campus qu'on se passe de dernière-année en troisième-année. Les histoires des miracles de Saint Gardien qui accompagnent ces reliques sont racontées sur le campus.

En 1920, une nouvelle règle a été ajoutée au jeu. Après que le club de français ait caché la statue pendant deux ans, tous ont décrété que quiconque détenait la tête devait se montrer digne de sa possession : quand un groupe la possède, il doit la montrer publiquement une fois par semestre ou il perd l'honneur de sa détention. Depuis lors, le chef de Saint Gardien a servi plusieurs fois de figure de proue à la parade des catamarans pendant la fête de visite des anciens diplômés, d'accessoire pendant les pièces du club de théâtre, elle a été dressée fièrement devant la fanfare ambulante et a même servi de ballon pendant un match de football retentissant sur tout le quadrilatère. Cette nouvelle tradition a atteint son paroxysme quand le légendaire président des étudiants Blake Chesterfield (promotion de '23) a marché calmement jusqu'à la scène de remise des diplômes, la tête de bronze dans les mains. L'administration a depuis longtemps perdu tout espoir de récupérer le buste, tant le « grand jeu » est devenu l'un des piliers de la vie sociale de Miskatonic, promouvant un bel esprit de rivalité et de détente au sein du corps étudiant.

## Informations du gardien

Comme toujours à Miskatonic, il y a plus à dire sur la tête de bronze de Saint Gardien qu'il n'y paraît au premier abord. Même le Dr Armitage ne connaît pas toute l'histoire, mais des chercheurs persistants pourraient être capables d'en apprendre plus.

Le tristement célèbre Edmund Carter, philosophe de Salem et sorcier présumé, vint à Arkham en 1692. Il amena avec lui sa collection d'objets ésotériques en provenance du monde entier. A sa mort, la collection fut donnée entièrement au musée d'exposition de

Miskatonic. Un des objets, une idole en bronze de Baphomet soi-disant utilisée par des Templiers hérétiques, fut considéré comme étant le plus scandaleux de la collection. Il fut immédiatement placé dans la chambre-forte dès que le musée fut bâti en 1765. Pendant le bicentenaire, l'administration demanda si le musée avait quelque objet du passé d'Arkham qu'elle pourrait réutiliser comme source de bronze. Le gardien Tetlow sortit le Baphomet, et les administrateurs ne furent que trop heureux de le faire fondre pour en tirer le buste de Phillips.

# La momie de Miskatonic

Une impressionnante exposition dans l'aile des civilisations anciennes possède une authentique momie égyptienne se tenant debout dans un sarcophage en bois d'époque. La figure ratatinée est surmontée d'une coiffe ornementée, incrustée de lapis, de turquoises et d'or. Adorée par les étudiants de Miskatonic (qui l'ont surnommée le « Vieux Loucheur »), elle arrache des commentaires à la plupart des visiteurs de l'exposition. Pour plus de détails à propos du Vieux Loucheur et des légendes du campus qui l'entourent, voir le chapitre « Le musée d'exposition de Miskatonic » et l'encart sur « Les légendes du musée ».

## Origines

Quiconque effectue un peu de recherches et parle avec le conservateur Grewe peut en apprendre plus sur la momie. L'ancien conservateur, le Dr Matthews, mit en place l'exposition au printemps 1924. Peu après, il mourut d'une attaque cardiaque, entraînant la nomination de Grewe. La momie et sa tiare proviennent en fait de deux sources différentes : le Dr Galloway du département d'archéologie a sorti la momie de terre en 1923 durant des fouilles en Égypte. La coiffe, en revanche, provient de la chambre-forte et fut offerte par le gardien Tetlow afin d'épicer un peu l'exposition. Seuls les docteurs Galloway et Morgan et Tetlow connaissent cette partie de l'histoire. Aucun autre membre du musée ne sait exactement quand l'exposition a été mise en place, et les archives institutionnelles sont connues pour être clairsemées. Interrogé, Tetlow confirmera que la coiffe provient de la chambre-forte. Si le gardien a confiance en son interlocuteur, il lui donnera plus d'informations. La coiffe fut l'un des premiers objets à avoir été enfermés et appartenait à la collection originale d'Orne. Des investigateurs suspicieux pourraient trouver cette histoire étrange – la momie serait-elle en un sens responsable de la mort de Matthews ? Comment un marchand des Indes orientales comme Jeremiah Orne avait-il pu obtenir une ancienne parure égyptienne ?

## Examen

Une analyse pointue de l'exposition révèle plus d'indices à propos de la momie. Quiconque l'observe avec un test de *Sciences humaines : archéologie* peut vérifier son authenticité et déterminer que la coiffe identifie la pauvre créature comme ayant été haut prêtre. Un second test avec une réussite spéciale (cette pénalité est annulée si l'investigateur peut examiner physiquement la momie au lieu de l'observer à travers une vitre) relève quelques incohérences. Aucune indication ne montre que les organes internes ont été enlevés chirurgicalement, ce qui signifie que la momie était probablement un individu de classe inférieure ou un serviteur, pas un prêtre. L'embaumement a également été de mauvaise qualité et pratiqué rapidement, contrastant avec les ornements précieux. Enfin, un examen physique direct et un troisième test réussi d'*archéologie* situe la momie dans la XIXème dynastie (environ 13 siècles av. J.C.), d'après les matériaux utilisés.

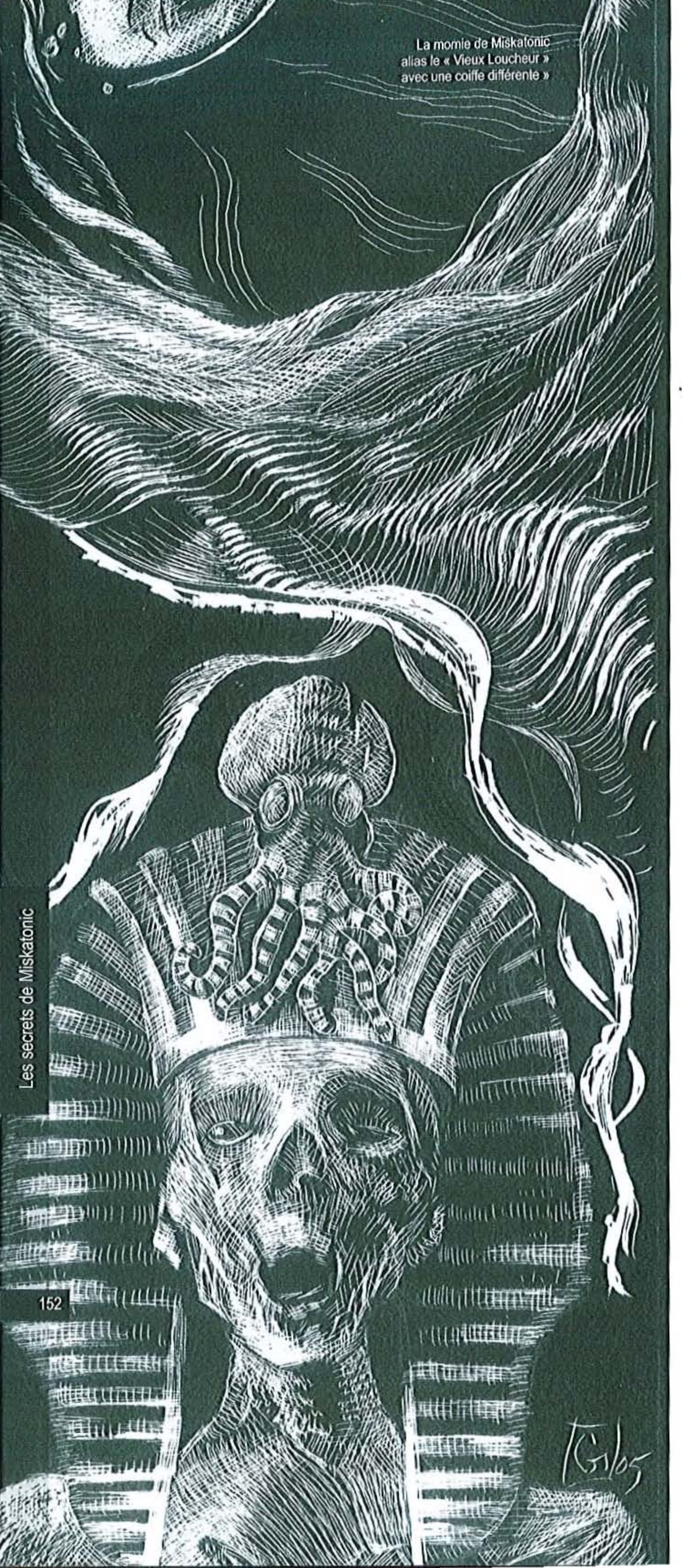
La coiffe présente une toute autre histoire. Un test réussi de *Sciences humaines : archéologie* l'identifie comme appartenant à l'ancienne IIIème dynastie, une période particulièrement turbulente de l'histoire égyptienne. Un deuxième test réussi l'associe au culte de Set, assassin d'Osiris et dieu égyptien de la nuit, du désert et de la mort. L'inscription hiéroglyphique sur l'objet peut être traduite avec un test de *Langues : hiéroglyphes égyptiens*. La traduction se lit ainsi :

« Grand est le nom de Set, le rouge destructeur. Puisse son serviteur Tesherkhenhekai à jamais obéir aux commandements du Grand Ancien, et servir la volonté de Nephren-Ka, Pharaon de la Haute et de la Basse Égypte. Puissent les Grands Anciens le révérer à jamais ! »

Un second test de *Langues : hiéroglyphes égyptiens* traduit le nom Tesherkhenhekai. Il signifie littéralement « terrible magicien rouge » (la mythologie égyptienne associe traditionnellement la couleur rouge avec Set). Un test réussi de *Sciences humaines : archéologie* ne permet pas d'identifier Nephren-Ka, le nom du pharaon n'apparaissant sur aucun monument ou texte.

Si le gardien le souhaite, un test de *Sciences occultes* pourrait rappeler des légendes qu'on susurre à propos d'un pharaon hérétique nommé Nephren-(ou peut-être Nophru-)Ka, « le Pharaon noir », dont on dit qu'il fut un grand sorcier, tué pour ses manières blasphématoires et sa maîtrise des démons et des fléaux. Un test de *Mythe de Cthulhu* confirme l'existence de Nephren-Ka, haut prêtre de Nyarlathotep, considéré par beaucoup comme étant l'avatar du Dieu Extérieur lui-même ! Il plongea l'Égypte dans le chaos avant d'être tué par la révolte de son peuple. Tous les enregistrements sur l'existence du Pharaon noir furent détruits ou déformés, et son nom fut proscrit et oublié.

Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* relève d'autres éléments perturbants sur la coiffe. Ses décorations élaborées incluent un ankh stylisé et inversé, symbole du Pharaon noir. De même, la figure couronnée représentant Set porte un étrange symbole spiralé semblant être lié au Signe de Koth et au Signe Jaune, indiquant un lien entre Set et Hastur l'Innommable. Des tests séparés sont requis pour chaque élément d'information. Un sortilège de Détecter un Enchantement* révèle


La momie de Miskatonic alias le « Vieux Loucheur » avec une coiffe différente »





que l'objet est imbibé de puissante magie. Pour plus de détails concernant le pouvoir de la coiffe, voir plus bas.
Comprendre le mystère de la coiffe révèle son importance inestimable en tant que relique archéologique : selon les connaissances du chercheur, celle-ci peut suggérer l'existence d'un pharaon inconnu de la IIIème dynastie ou prouver que les légendes sur Nephren-Ka sont vraies. Elle est en effet le seul artefact connu en provenance du règne de ce pharaon. Cet objet pourrait mener un érudit vers de longues recherches faites de propositions et de découvertes de premier plan. Bien sûr, elle pourrait aussi le détruire.

## La malédiction de la momie

Les légendes du campus à propos du Vieux Loucheur se levant et marchant à travers le musée sont fausses, mais l'exposition comporte tout de même un terrible danger. Ce dernier réside non pas dans la momie, mais dans sa coiffe.

La tiare fut faite pour Tesherkhenhekai, qui fut haut-prêtre de Set durant le règne du pharaon Huni mais trahit son roi et aida Nephren-Ka à prendre le pouvoir. Il fut bien récompensé pour ses services et ses conseils magiques, et ce fut le Pharaon Noir lui-même qui enchanta la coiffe de cérémonie que le prêtre porta jusqu'à sa mort. La tiare est semblable au réceptacle d'âme créé par le sortilège Piège de l'Âme* et sert à contenir la conscience de Tesherkhenhekai. Le ba de l'ancien prêtre (son identité et sa volonté) est gardé dans la plus grosse gemme de la coiffe, et attend d'être libéré. Notez que selon la mythologie égyptienne, le ba est distinct du ka, l'âme/cœur/conscience d'une personne. L'esprit et la volonté du prêtre ont survécu aux siècles, mais ses émotions et ses derniers scrupules sont morts avec son enveloppe physique en 2618 av. J.C.

Attaque de possession : les nuits de pleine lune, quand Aldébaran apparaît dans le ciel (d'octobre à mars), les murs de la prison de Tesherkhenhekai faiblissent et l'ancien sorcier tente de fuir dans un nouveau corps. Une personne qui passerait à treize mètres de l'exposition une telle nuit serait sujette à l'attaque de possession de l'ancienne entité, comme détaillée ci-dessous. Le gardien Tetlow a toujours eu une « impression bizarre » vis-à-vis de la coiffe : son chien devenant très nerveux à proximité, il garde ses distances. Le conservateur Grewe et les professeurs Ashley et Freeborn passant beaucoup de nuits à travailler sur la collection Orne, chacun d'eux court sans le savoir de plus en plus le risque de devenir une victime. Quiconque est assez fou pour mettre la coiffe est immédiatement la cible d'une attaque de possession, quel que soit le jour ou l'heure. Quand une victime s'approche au moment approprié (ou si la tiare est donnée à une nouvelle victime), confrontez le POU de Tesherkhenhekai à celui de la cible sur la table de Résistance. S'il réussit, le ba de l'ancien sorcier saute dans le corps de la victime, prenant le contrôle de toutes ses fonctions conscientes. Pendant le mois

suivant, diminuez toutes les compétences physiques de la victime de 15 %, le prêtre devant s'habituer à son nouveau corps.

Pendant ce temps, l'esprit de la victime cohabite avec l'intrus, mais est enfermé et incapable de contrôler son propre corps. Il peut s'opposer à l'envahisseur et peut-être reprendre le pouvoir sous certaines conditions. Si Tesherkhenhekai est réduit à 3 Points de Magie ou perd au moins la moitié des Points de Vie de son nouveau corps, le stress permet à l'esprit de la victime de tenter de reprendre les rênes en opposant à nouveau son POU à celui de l'usurpateur. Si la victime gagne, le prêtre est renvoyé dans la coiffe. Lancer avec succès le sortilège Repousser le Mal* permet aussi de déloger l'intrus avec les mêmes conséquences. Si la coiffe est détruite, le ba de Tesherkhenhekai disparaît à jamais, même s'il est dans un autre corps. Le sortilège Consumer le Ba* ne peut pas être utilisé contre un ba cohabitant avec un autre dans un même corps.

## Objets magiques

**La coiffe** : couronne de cérémonie du haut prêtre de Set, fabriquée et enchantée par Nephren-Ka lui-même, cette coiffe est un puissant artefact magique.

- La coiffe sert de réceptacle pour le ba (intelligence et volonté) du porteur, comme dans le sortilège Piége de l'Âme*
- Elle accumule et libère l'énergie magique : si le porteur conduit un sacrifice rituel, tous les Points de Magie de la victime sont absorbés par la coiffe, qui peut en contenir au maximum 50. Elle en possède actuellement 17. Le porteur de la coiffe peut utiliser ces points comme il l'entend pour lancer des sortilèges ou se défendre magiquement
- Quiconque porte la coiffe reçoit le bénéfice de 5 points de POU supplémentaires quand il invoque et lie une entité ou un être
- La coiffe fournit à son porteur une endurance surnaturelle, agissant comme 5 points d'armure magique

## Une idée de scénario

L'ancien prêtre égyptien aura bientôt quantités d'opportunités de prendre un nouveau corps : ceux du conservateur Grewe, du Dr Freeborn et du Professeur Ashley constituent autant de victimes potentielles. Un étudiant se cachant de nuit dans le musée, le gardien Tetlow ou un investigateur en goguette pourraient aussi convenir. Si Tesherkhenhekai s'échappe de sa prison pour un nouveau corps, il volera immédiatement l'épée Khopesh et fuira le musée, faisant tout pour emporter la coiffe avec lui. Une fois loin, le sorcier restera tapi, usant de magie pour consumer le ba de quelques habitants d'Arkham (incluant peut-être un professeur ou un étudiant de Miskatonic) pour apprendre rapidement l'anglais et des détails sur le monde moderne. Les restes de violents meurtres rituels commenceront alors à bouleverser Arkham. Peut-être Tesherkhenhekai laissera-t-il une piste que des investigateurs pourraient suivre. Le Necronomicon et les *Unaussprechlichen Kulten*, de même que les *Légendes de l'Égypte ancienne* et le *Livre des Morts* de Budge contiennent tous des informations à propos de l'Égypte ancienne et de Set. La copie de la bibliothèque du *Daemonolatreia* contient le sortilège Repousser le Mal*. Obtenir l'accès à ces livres pourrait se montrer difficile, selon les relations des investigateurs avec le professeur Armitage. Enfin, le gardien pourrait venir aider des personnages en qui il a confiance. Si Tetlow était ainsi impliqué dans l'affaire (et s'il était persuadé que les investigateurs croient sincèrement en l'ésotérisme et l'inconnu), il pourrait accorder l'accès à du personnel de l'université ou à des professeurs à un ensemble d'anciens parchemins égyptiens appelés les « Noirs Rituels » (voir l'encadré p. 155).

Une fois qu'il se sera acclimaté au vingtième siècle, Tesherkhenhekai voyagera jusqu'à New York pour y établir un nouveau culte de Set. Sous un an, le sorcier possèdera un groupe de fanatiques reconvertis, plusieurs Enfants du Sphinx pour gardes du corps et un ensemble de bâtons magiques. Le culte portera son attention sur le commerce de l'opium, entraînant vraisemblablement des conflits avec d'autres organisations criminelles de la Grande Pomme. Enfin, le sorcier pourrait voyager en Égypte pour contacter la Fraternité du Pharaon Noir ou les Frères de Seth (voir le *Guide du Caire* pour plus de détails). Des investigateurs pourraient parvenir à le traquer dans son nouvel antre (le vol d'animaux du zoo du Bronx leur fournira certainement une piste), mais leur ultime stratégie pourrait se voir compliquée par l'identité du nouveau vaisseau du prêtre. Seront-ils prêts à détruire le corps d'un éminent professeur de Miskatonic, d'un étudiant innocent, ou même de l'un d'entre eux ?

## Destination finale

Que Tesherkhenhekai s'échappe ou non de sa prison magique, le Vieux Loucheur restera un élément important de la collection du musée d'exposition et ce jusqu'à nos jours. Là, sauf accident malheureux advenant pendant votre campagne, la momie sera bientôt détruite par un fou espérant créer la Poussière de Suleiman, comme détaillé dans « Lethal Legacy », un scénario contenu dans le supplément *Last Rights* par Chaosium. Si un groupe d'investigateurs venait à détruire la momie en premier (par accident ou autre), le département d'archéologie en aurait d'autres en stocks pour les besoins du scénario futur.

### Sortilèges de la Momie

Appeler/Congédier Hastur, Chant de Thoth*, Prédiction*, Commander à un scorpion, Commander à un serpent, Concocter le Paut*, Consumer le Ba*, Contacter un Chthonien, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter une Divinité/Set (Hastur)*, Contacter un Enfant du Sphinx*, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contrôler un Enfant du Sphinx*, Créer un Enfant du Sphinx*, Déflagration Mentale*, Détecter un Enchantement*, Domination*, Invulnérabilité*, Enchanter un Couteau*, Enchanter des Bâtons Magiques*, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Miroir de Tarkhun Atep*, Sables de Séparation*, Sortilège de Mort*, Terrible Malédiction d'Azathoth, Voix de Ra*.

* Pour ces sortilèges, voir l'appendice « Nouvelle magie ».



## Ba de Tesherkhenhekai

**4569 ans, Mal ancien**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | n.a.* | Prestance | n.a.* |
| CON | n.a.* | Endurance | n.a.* |
| DEX | n.a.* | Agilité | n.a.* |
| FOR | n.a.* | Puissance | n.a.* |
| TAI | n.a.* | Corpulence | n.a.* |
| ÉDU | n.a.* | Connaissance | n.a.* |
| INT | 19 | Intuition | 95 % |
| POU | 22 | Volonté | 99 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | n.a.* |
| Points de Vie | n.a.* |
| Santé Mentale | 00 |

* Pour toutes les caractéristiques physiques, utilisez celles de la victime possédée. Le ba de Tesherkhenhekai remplace l'INT et le POU de sa victime.

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Armes de lancer | 35 % |
| Comptabilité | 35 % |
| Conduite : chariot | 60 % |
| Discrétion | 35 % |
| Dissimulation | 30 % |
| Droit : pharaonique | 60 % |
| Équitation | 45 % |
| Mythe de Cthulhu | 30 % |
| Orientation | 25 % |
| Persuasion | 55 % |
| Pratique artistique | |
| - chant | 45 % |
| - rituel égyptien | 75 % |
| Sciences de la terre : | |
| - géographie de l'ancienne Égypte | 85 % |
| Sciences humaines : | |
| - histoire de l'ancienne Égypte | 75 % |
| Sciences occultes | 85 % |
| Se cacher | 40 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Ancien assyrien | 35 % |
| Ancien égyptien | 90 % |
| Ancien nubien | 40 % |
| Goule | 45 % |
| Stygien | 60 % |

**Combat**

- Dague 65 %
  dégâts 1D4+2 + Impact
- Épée khopesh égyptienne 60 %
  dégâts 1D6+1 + Impact

Utiliser ces attaques requiert la possession d'un corps physique.

**Armure** : 5 points d'armure enchantée (s'il porte la coiffe) en plus de ceux de la victime possédée. Utilise souvent le sortilège Invulnérabilité*.

## Dr Henry Armitage

**65 ans, Maître de la bibliothèque**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 08 | Endurance | 40 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 12 | Corpulence | 60 % |
| ÉDU | 24 | Connaissance | 99 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 55 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 95 % |
| Comptabilité | 40 % |
| Culture artistique : | |
| - littérature anglaise | 75 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 85 % |
| Mythe de Cthulhu | 18 % |
| Persuasion | 74 % |
| Psychologie | 48 % |
| Sciences formelles : | |
| - cryptographie | 75 % |
| Sciences humaines : histoire | 65 % |
| Sciences occultes | 29 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 99 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Français | 80 % |
| Allemand | 70 % |
| Grec | 68 % |
| Latin | 75 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

**Sortilèges**

Bannir le Fils de Yog-Sothoth*, Poudre d'Ibn Ghazi

**Objets magiques**

Armitage a une sacoche contenant quatre Signes des Anciens en état de marche que lui a laissés Laban Shrewsbury avant de disparaître en 1915. Dans les semaines suivant l'abomination de Dunwich, Armitage a compris leur valeur et en a fait monter un sur la porte de la chambre-forte de la Collection réglementée. L'année prochaine, il en donnera un à Arthur Hodgkins pour l'aider dans sa lutte contre Zoth-Ommog.

Pour une illustration de Henry Armitage, voir page 35.

# Le Mythe à Miskatonic

Bien qu'il n'y ait aucun cours en techniques magiques avancées et que le nom « Cthulhu » attende encore d'être ajouté aux programmes d'anthropologie, le Mythe semble traîner autour du campus de Miskatonic. Ses plus sombres secrets remplissent les livres de la bibliothèque Orne, et des professeurs de l'université ont été les protagonistes de *L'abomination de Dunwich* et de *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*. Quand il ne rencontre pas le Mythe à côté de chez lui, l'enseignant traverse le monde pour le retrouver, comme dans *Les montagnes hallucinées* et *Dans l'abîme du temps*. Walter Gilman, Asenath Waite et Herbert West considèrent aussi (ou ont considéré) Miskatonic comme leur foyer.

Comme centre d'une campagne de *L'Appel de Cthulhu*, Miskatonic représente le point où le monde civilisé de la science et de la philosophie rencontre celui de la magie et de la démence du Mythe de Cthulhu – frontalement. Qui sur le campus connaît des secrets que l'Homme n'était pas supposé connaître ? Combien en sait-il ? Quelqu'un en a-t-il appris trop ? Les réponses résident juste sous la surface.

## Mener le juste combat

Les investigateurs de l'inconnu découvriront que les professeurs de Miskatonic peuvent servir de source cruciale d'informations et de soutien. Depuis le début du vingtième siècle, plus d'une douzaine de professeurs ont trouvé des preuves confondantes sur le Mythe de Cthulhu, ou en ont rencontré les Horreurs Extérieures. Jusqu'à récemment, ces quelques érudits se dressaient seuls face à cette sombre marée, gardant leurs connaissances pour eux-mêmes. La peur les gardait cois : peur des dégâts que leurs histoires causeraient à leur réputation académique, peur du mal que leurs secrets pourraient infliger aux futurs investigateurs ou à un monde ignorant.

A l'automne 1928, la situation est en train de changer. Des coalitions de professeurs sur la même longueur d'onde se forment, rassemblant leurs connaissances et leurs expériences. Le plus grand groupe, mené par le professeur Henry Armitage, vient tout juste de remporter une victoire contre l'Abomination de Dunwich, et pourrait bientôt décider d'entreprendre de nouvelles actions contre les forces du Mythe de Cthulhu. D'autres professeurs paniquent encore dans leur propre solitude, se demandant comment ils pourront vaincre des forces si vastes, si inhumaines. Peut-être que les investigations en cours de ces érudits disparates (ou de tout investigateur du corps enseignant de Miskatonic) finiront par les mener vers Armitage et ses associés. A la fin de 1930, Miskatonic sera devenue le foyer d'une alliance d'érudits brillants et éduqués travaillant en secret à sauver l'humanité et le monde. D'un autre côté, la peur, la suspicion et la connaissance même qu'ils cherchent à révéler pourraient diviser ces hommes et les détruire. Seul le temps le dira.

Le plus grand obstacle attendant des investigateurs traitant avec le corps enseignant de Miskatonic est la confiance. Les professeurs dans le secret ne sont qu'une petit minorité. Savoir à qui demander des informations est un mystère en soi. La bibliothèque est un endroit logique pour commencer, mais les investigateurs devront convaincre Armitage de leurs intentions. Les autres professeurs ont de bonnes raisons de se montrer suspicieux envers quiconque les approche avec d'étranges histoires, et ne s'ouvriront qu'à contrecœur, s'ils le font seulement.

Chaque jour, les investigateurs du corps enseignant de Miskatonic travaillent avec ces collègues et amis, et n'auront donc guère de difficultés à gagner leur confiance. Des étudiants se verront plutôt rejetés comme étant trop jeunes pour supporter le poids d'un tel savoir, même s'ils peuvent persuader un professeur dans le secret qu'ils veulent vraiment mener le combat contre le Mythe. Ce même enseignant pourrait, néanmoins, changer d'avis et prendre un étudiant pour protégé si ce dernier parvient à faire ses preuves. Des étrangers auront beaucoup plus de mal à tirer quoi que ce soit de la bibliothèque ou des enseignants de Miskatonic. Des groupes bizarres d'étrangers ayant soudainement besoin de connaître un puissant sortilège ou des détails à propos du culte de quelque ancien dieu se verront fermement renvoyés, et pourraient même être suspectés d'être les membres d'une secte maléfique ! Offrir son soutien lors d'une dangereuse investigation (de gré ou de force) ou résoudre un mystère ou deux de son côté pourraient grandement aider à gagner la confiance des membres du corps enseignant.

## La cabale Armitage

La cabale est la première alliance de professeurs investigateurs du campus, et la plus organisée. Les « trois de Dunwich » (Armitage, Rice et Morgan), rejoints par le professeur Albert Wilmarth et menés par le bibliothécaire Henry Armitage, exercent un total contrôle sur les plus puissants documents des rayonnages Orne, et occupent une position idéale pour devenir le cœur de la résistance organisée contre le Mythe de Cthulhu. Le groupe est des plus prudents, préférant mener ses études et ses investigations en secret. En effet, la cabale agit comme une sorte de conspiration au sein du campus : l'association étroite de ses professeurs peut ressembler à la simple manifestation d'une vieille amitié, à une de ces cliques si courantes dans les milieux académiques. Armitage a également annoncé son intention d'écrire un nouveau livre, *Démons et diables de la Vallée du Miskatonic*, une étude historique locale qui incorporera des éléments des nombreux documents précieux et occultes de la bibliothèque.

Les professeurs Wilmarth et Rice servent ostensiblement d'assistants à Armitage, et leurs séjours fréquents à la bibliothèque et leurs longues discussions derrière des portes closes semblent néanmoins au dessus de tous soupçons.

A cette époque, la cabale est encore en train de consolider ses positions et d'essayer de déterminer par la recherche quelles autres menaces pourraient exister au delà de Dunwich et des Whateley. En seconde position seulement (mais

## Les Noirs Rituels de Luveh-Keraph

En hiéroglyphes égyptiens, par Luveh-Keraph, haut prêtre de Bast. Traduction de l'original en Khemite, XIIIème dynastie (environ 1735 av. J.C.). Cet ouvrage consiste en neuf fragiles parchemins de papyrus, recouverts de minuscules et illisibles glyphes égyptiens. Un dixième parchemin existerait, mais la bibliothèque Orne ne le possède pas. Un test réussi de Sciences humaines : archéologie permet de dater l'ensemble et de vérifier son authenticité. Ces parchemins sont virtuellement inconnus du monde académique et représentent un trésor archéologique inestimable. Des étudiants du Mythe de Cthulhu leurs trouveront encore plus de valeur – les sources égyptiennes directement liées au Mythe sont extrêmement rares. Le premier parchemin identifie Luveh-Keraph comme étant un haut prêtre de Bast durant le règne du pharaon Neferhotep (1741-1730 av. J.C.). Les parchemins, selon Keraph, furent écrits en réponse à la demande de son pharaon d'une « grande investigation... [sur] la façon dont les Dieux ont été façonnés, et en quoi devraient consister les offrandes envers eux ». Luveh-Keraph déclare que la plupart des éléments de son travail proviennent de documents fragmentaires des anciennes Khem et Stygie. Les premiers décrivent avec force détails l'adoration de la déesse-chat Bast, tandis que les suivants s'attardent sur les rituels sacrés dédiés aux autres divinités égyptiennes. La noire adoration du « Terrible Dieu des Rives », Sebek à tête de crocodile, incluant des descriptions de temples et de rites sacrificiels, est relatée en détails exhaustifs.

Les trois derniers parchemins dépeignent un panthéon de déités maléfiques : Set, Apep le serpent monstrueux et d'autres entités jusqu'à présent inconnues des érudits ordinaires, incluant la Bête (un monstrueux sphinx sans visage) et le Pharaon Noir, parfois appelé Nyarlathotep.

Une dernière section traite du règne de Nephren-Ka, le Pharaon Noir, à la fin de la IIIème dynastie. Il est décrit comme ayant été un puissant sorcier venu en Égypte depuis une cité de piliers des profondeurs du désert de l'est. Il monta au pouvoir via un pacte avec un « haut prêtre immortel de Set », puis terrorisa toute l'Égypte avec des épidémies, une nuée de démons et un vent noir qui portait sa voix et ne laissait que poussière sur son passage. Nephren-Ka institutionnalisa le culte de Nyarlathotep, et vers la fin de son règne clama être le dieu lui-même incarné sous forme humaine. Sneferu mena une révolte contre le chef maléfique et le vainquit grâce à l'intervention de la déesse Isis. Nephren-Ka fut enterré dans une tombe inconnue, et son nom fut ôté de tous les temples et monuments. Des légendes racontent que le Pharaon Noir reviendra un jour pour ravager l'Égypte. Nitocris, la reine impitoyable de la VIème dynastie, chercha à restaurer le culte de Nephren-Ka mais ses desseins maléfiques furent déjoués par le culte d'Horus et d'Isis.

Les neuf parchemins des Noirs Rituels ont été conservés dans la chambre-forte depuis que Lucas Tetlow est devenu gardien : il n'a aucun souvenir de leur acquisition par le musée. Les archives du bâtiment et le département d'archéologie n'ont pas plus d'informations. Sont-ils à Miskatonic depuis que Jeremiah Orne a fondé le musée ? Si oui, où les a-t-il obtenus ? Si le professeur Armitage entendait parler des parchemins, il essaierait énergiquement de les faire déplacer dans la Collection réglementée de la bibliothèque où le Dr Morgan serait particulièrement content de pouvoir les traduire. Tetlow et Grewe répugnant à abandonner les parchemins, une querelle interdépartementale en résulterait.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 9
**SAN** : 1
**Sortilèges**
Commander à un Chat, Invoquer et Abjurer l'Enfant des Rives (Commander à un Crocodile), Contacter la Déesse de tous les Chats (Contacter une Divinité / Bast*), Appeler le Pharaon Noir (Contacter une Divinité / Nyarlathotep), Amener le Maître Sans Visage des Dunes (Contacter une Divinité / Nyarlathotep [forme de sphinx bestial]), Amener le Terrible Seigneur des Rives (Contacter une Divitiné / Sebek*), Invoquer un Chat*, Chasser l'Esprit Sans Repos (Repousser le Mal*).
* Pour ces sortilèges, voir l'appendice « Nouvelle magie ».

de justesse) arrivent les « Dieux Extérieurs » que Wilmarth rencontra dans le Vermont et que le Necronomicon identifie comme étant les mystérieux Mi-Go. Armitage et les autres tentent de découvrir tout ce qu'ils peuvent sur ces insaisissables créatures et de déterminer si elles menacent ou non Wilmarth, Arkham, ou même le monde. Plus d'une fois, le Dr Morgan a proposé une incursion dans les montagnes du Vermont pour y trouver des preuves tangibles ; à chaque fois, les objections énergiques de Wilmarth ont prévalu.

Bien que les philosophies et les stratégies préférées vis-à-vis du Mythe varient d'un professeur à un autre, tous reconnaissent Armitage comme leur leader. Ils pourraient remettre en question ou débattre de certaines de ses décisions, mais ils ne les balaieraient ni ne les trahiraient. Jusqu'à présent, la cabale n'a pas pris conscience que d'autres professeurs avaient également rencontré et combattu le Mythe, mais elle serait prête à les recruter si elle les découvrait. Le Dr Morgan en particulier a remarqué combien le groupe était faible quand on en venait aux aspects plus physiques des investigations (cet étrange mélange de magouilles, de reconnaissances et de combat direct que Morgan a surnommé « le travail de terrain »). Pour le moment, le groupe attend encore qu'advienne une nouvelle affaire, mais cette période de calme ne durera sûrement pas.

### Le professeur Henry Armitage

**(bibliothécaire)**
Expert en cryptographie et en occultisme, sa connaissance du Mythe se limite encore à une lecture cursive du Necronomicon et du journal de Wilbur Whateley. Amené aux recherches sur le bizarre par les étranges événements de la ferme des Gardner en 1882 (l'année où il a obtenu son diplôme à Miskatonic), Armitage est devenu une autorité en surnaturel et a publié ses *Notes envers une bibliographie de l'occultisme, du mysticisme et de la magie mondiaux* en 1927. L'Abomination de Dunwich en a fait un croyant convaincu du paranormal. Hélas, elle l'a également laissée en bien mauvais état : la mort de Wilbur Whateley et ses conséquences ont infligé un stress terrible au cœur du vieil homme. Alors qu'il recouvre doucement, il dévoue son énergie à la consolidation et à la sécurisation de la Collection réglementée, terriblement inquiet que de dangereux ouvrages puissent encore attendre d'être découverts dans les rayonnages.

Aussi horrifiantes qu'aient été ses expériences à Dunwich, Armitage reste convaincu au fond de lui que la vertu et la raison peuvent triompher, même face au chaos absolu. Homme profondément religieux, ses convictions lui donnent une vision simple du Mythe de Cthulhu : il est le Mal, pur et simple, et doit être combattu quel qu'en soit le prix. Ces mêmes convictions, ironiquement, font d'Armitage le plus conservateur et le plus prudent des « trois de Dunwich ». La magie, telle qu'il la voit, n'est pas une force naturelle mais dangereuse : bien qu'un sortilège ait sauvé la mise à Dunwich, le pouvoir corrompt, et il ne tolèrera l'utilisation de tels biais qu'en dernier recourt. Armitage s'oppose également à des recherches incontrôlées et frivoles dans la Collection réglementée, même de la part de ses camarades. Les gains potentiels qui pourraient être retirés d'une étude du Mythe (magie, technologie des portails ou une plus grande compréhension des histoires humaines et pré-humaines) ne valent pas les risques que courraient la santé mentale voire l'âme du chercheur, et Armitage tend à rejeter toute suggestion



## Dr Warren Rice

**53 ans, Classiciste et témoin de Dunwich**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 15 | Corpulence | 75 % |
| ÉDU | 21 | Connaissance | 99 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 14 | Volonté | 70 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 61 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 25 % |
| Bibliothèque | 88 % |
| Conduite | 35 % |
| Culture artistique : poésie | 45 % |
| Équitation | 25 % |
| Mythe de Cthulhu | 15 % |
| Persuasion | 55 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 20 % |
| - archéologie | 25 % |
| - histoire | 25 % |
| Sciences occultes | 17 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 89 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Arabe | 55 % |
| Grec | 85 % |
| Hébreux | 75 % |
| Latin | 95 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre<br>dégâts 1D3 + Impact | 65 % |
| • Revolver .38<br>dégâts 1D10 | 30 % |

**Sortilège**

Bannir le Fils de Yog-Sothoth*

semblable sans réfléchir. Ironiquement, il n'a pas encore détruit le journal de Wilbur Whateley car l'objet pourrait se montrer utile une fois encore. Armitage a vu l'ombre du Mythe consumer certains de ses plus proches amis : Harold Hadley Copeland, Laban Shrewsbury et Seneca Lapham ont tous été engloutis par la marée sombre. Les destins de Bryant Hoskins et de Arthur Wilcox ne feront qu'augmenter sa prudence vis-à-vis des sinistres ouvrages de la Collection réglementée.

Armitage sait qu'il ne peut pas tout simplement détruire les livres, néanmoins : la connaissance (même blasphématoire) est le pouvoir, et les secrets du Necronomicon ont fourni aux professeurs une arme substantielle contre l'Abomination de Dunwich. Armitage a péniblement accepté, dès lors, d'accorder à Rice, Morgan et Wilmarth d'engager des recherches préliminaires sur les tomes de la Collection réglementée, pour tenter de déterminer l'étendue de la menace qui attend l'humanité. Le mot préféré d'Armitage est « prudence » mais il sait agir rapidement une fois sûr que des forces antinaturelles sont à l'œuvre. Dans ses futures investigations, il dirigera les choses depuis l'arrière (sa santé lui interdit tout « travail de terrain »), concentrant ses formidables capacités de chercheur sur la Collection réglementée et servant comme soutien en déterrant les informations utiles.

## Dr Warren Rice

**(Langues classiques)**

Intellectuel invétéré et ami de longue date de Henry Armitage, l'associé principal de la cabale est aussi un incurable cynique. La mort de sa femme de la grippe en 1922 a laissé Rice brisé : l'amitié solide d'Armitage fut capable de le tirer des griffes du chagrin, mais le professeur en a gardé un pessimisme amer. Rice garde un comportement cordial (bien que sardonique) mais au fond de lui demeure un homme blessé. Il accepte l'existence du Mythe tel qu'il est, sans le moindre décorum spirituel ou religieux, et ricane devant la constatation de l'insignifiance humaine et de la futilité de l'existence. Bien qu'il soit pessimiste, l'amertume de Rice ne l'a pas paralysé – il est prêt à se battre et à mourir comme il faut, même si le combat est forcément vain. Il doit au moins cela à l'humanité (et à Armitage). Les dernières années ont tout de même fait des merveilles à son sens de l'humour, et les délibérations de la cabale sont souvent ponctuées par ses traits acerbes et de mauvaise augure.

Rice tend à se faire l'avocat du diable dans ces réunions et est prompt à montrer les faiblesses de tout plan proposé. Il a aussi tendance à prévoir le pire dans les situations inconnues (ou méconnues). Ses violentes critiques des idées du groupe tendent à s'assurer que seules les actions les plus sages soient entreprises. Rice croit que la magie et les informations contenues dans les livres de la Collection réglementée sont les seules armes dont l'humanité dispose contre les « Vagues de l'oubli », ainsi qu'il appelle le Mythe, et pense que ce serait folie que de l'ignorer. Ses disputes avec Armitage sur le sujet sont loin d'être terminées, mais il respecte l'opinion du bibliothécaire et est heureux de servir de « conscience du roi », s'assurant que la prudence du meneur soit tempérée par quelque sobre pragmatisme.

Bien qu'il commence à ressentir le poids des ans, Rice est encore en bonne santé, et suffisamment courageux et insouciant pour affronter le Mythe face à face. Il constitue donc le bras armé du groupe avec le Dr Morgan. Son plus grand apport à la cabale, néanmoins, réside dans sa vocation académique : sa maîtrise des langues anciennes est cruciale au catalogage et à la compréhension du contenu de la Collection réglementée. Hélas, ses obligations de directeur des langues classiques le rendent incapable d'accorder autant d'attention qu'il voudrait aux actions de la cabale.

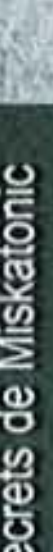
## Dr Francis Morgan

**(archéologie)**

Plus jeune membre de la cabale, Morgan est aussi un homme d'action qui s'est porté volontaire pour servir d'homme de terrain de la cabale dans ses futures excursions contre le Mythe avec l'assistance de Rice. Plein d'assurance, la voix apaisante, c'est un homme de principes qui garde toujours à l'esprit le plus grand bien. Bien qu'il soit capable de se lancer dans un conflit physique ou dans des magouilles quasi-légales au cours d'une investigation, Morgan ne s'embarquera pas dans de telles entreprises à la légère : ses convictions le rendent presque aussi prudent d'Armitage. Il ne se résoudra aux méthodes extrêmes que dans les plus terribles circonstances.

Morgan ne partage pas non plus la prédilection de ses collègues pour la littérature, ni leur éducation classique : c'est un scientifique (« autant que puisse l'être un archéologue » Rice est-il toujours prompt à lui rappeler). Les preuves et la déduction sont ses outils de prédilection, et il n'hésite jamais à employer le rasoir d'Occam sur une énigme. Morgan est donc prêt à accepter l'existence de la magie et du Mythe de Cthulhu – il l'a vu de ses propres yeux – mais tend à observer les choses d'un œil plus objectif, formulant ses explications en termes scientifiques. Les Grands Anciens sont visiblement de puissantes entités extraterrestres (et ont même été adorés par d'anciennes tribus) mais Morgan hésiterait à les appeler « dieux ». S'il existe des preuves accablantes que les forces du Mythe de Cthulhu sous-tendent certaines cultures et mythologies anciennes, il n'existe aucune raison de croire que toutes les civilisations humaines ont été ainsi influencées. La magie, selon Morgan, est l'application de principes physiques, mentaux et scientifiques encore inconnus. S'il accepte l'immense potentiel des arts occultes, il hésite à s'y plonger en dilettante. Morgan donne néanmoins raison à ses collègues sur un point important : le Mythe est, par sa seule nature, inamical envers toutes vies et civilisations humaines, et ne peut être raisonné ou retourné, et lorsque son scepticisme scientifique aura été vaincu, Morgan engagera l'ennemi avec un zèle seulement égalé par celui d'Armitage lui-même.

Morgan doit encore être convaincu que toutes les histoires de la Collection réglementée, ou même que tous les blasphèmes



du Necronomicon, sont vrais. Son but principal, dès lors, est de séparer les mythes contrefaits des vérités dangereuses. Chercheur avide, il a commencé à fouiller les cultures et mythologies de son Égypte bien-aimée pour y trouver l'influence du Mythe. Son rôle premier, néanmoins, est celui d'agent de terrain de la cabale, le fusil à éléphants paré à tirer. Hélas, l'utilité de Morgan dans ce domaine est limitée : sa charge de travail de jeune professeur, ses fréquentes expéditions archéologiques et son amour des fouilles le tiennent à l'écart de Miskatonic voire de la région, à chaque fois, aussi souvent que possible. Le professeur se montre également concerné par sa réputation et hésite à mettre en danger sa future titularisation en se faisant prendre dans quelque activité discutable ou illégale. Sa droiture morale guidera toujours ses actes : pour Morgan, la fin (quelle que soit sa noblesse) ne justifiera jamais les moyens.

## Dr Albert N. Wilmarth

**(anglais)**

Dernier ajout à la cabale Armitage, le Dr Albert N. Wilmarth est aussi le plus versé en Mythe de Cthulhu. Le professeur a attiré l'attention du groupe moins d'une semaine après l'Abomination de Dunwich, quand visiblement ébranlé il demanda l'accès à la copie du Necronomicon de la bibliothèque Orne qui avait été enfermé avec le reste de la Collection réglementée quelques jours auparavant. Quand Armitage demanda à son collègue terrifié la raison pour laquelle il voulait lire l'odieux ouvrage, Wilmarth s'effondra littéralement et raconta au bibliothécaire toutes ses expériences dans le Vermont et sa rencontre avec les Mi-Go. Collègue loyal d'Armitage pendant des années, il était devenu une âme sœur et un allié précieux ; le bibliothécaire proposa donc son admission à la cabale, et le vote fut unanime. Toujours à fleur de peau, les expériences de Wilmarth dans la ferme d'Akeley l'ont laissé passablement nerveux : il bondit au moindre bruit, se pétrifie devant le danger et se montre de plus en plus superstitieux. Il a étudié les folklores obscurs pendant des décennies, et s'enorgueillit de sa connaissance encyclopédique des détails les plus minutieux. Wilmarth a suivi avec avidité les travaux des théosophes et des pré-humanistes, plus amusé qu'intrigué par leurs théories abracadabrantes. Il sait maintenant que beaucoup de ces légendes pittoresques sont basées sur d'horribles faits, et cette révélation le terrifie. Au sein de la cabale Armitage, Wilmarth est celui qui a la meilleure notion de l'étendue du Mythe de Cthulhu, et qui est le plus apte à passer au tamis la toile de légendes, de mythes et d'histoires des livres de la Collection réglementée. Il a également commencé à servir de chroniqueur du groupe, couchant sur le papier le récit de leurs derniers exploits.

Wilmarth est trop écrasé par l'envergure du Mythe pour savoir comment agir contre lui. Comme Armitage, il croit qu'il vaut mieux laisser certains secrets là où ils sont, et que ces forces maléfiques ne devraient pas être dérangées. Néanmoins, il constitue aussi la force de proposition la plus sonore en dépit de sa maigre aptitude pour l'action. Wilmarth, homme normalement indécis, tend à être le premier à demander des expéditions sur le terrain et croit comme Rice qu'il faut combattre la magie par la magie. Pourquoi est-il si véhément dans sa poursuite du Mythe ? La réponse est son sentiment grandissant de culpabilité – pendant trop longtemps, il a considéré cette menace comme triviale, une attitude qui a fini par entraîner un désastre. S'il n'avait pas dédaigné les légendes populaires du Vermont, Henry Akeley n'aurait jamais rompu son silence et attiré l'attention des extraterrestres qui le détruisirent. Plus tard, au commencement de 1929, ses commentaires cavaliers sur les Tcho-Tcho pousseront le pauvre Bryant Hoskins dans son obsession pour le *Texte de R'lyeh*. La totale destruction du malheureux s'ajoutera aux hantises du professeur.

Wilmarth craint la future expédition en Antarctique. Ses études du Necronomicon et ses longues discussions avec « Akeley » lui ont donné un aperçu effrayant de ce que le groupe pourrait trouver dans l'inconnu gelé, et il est convaincu que le futur équipage est en grand danger. Comme toujours, il soutiendra bientôt une solution proactive : il voudra montrer aux membres de l'expédition certains passages du Necronomicon pour les avertir. En dépit de l'opposition générale de la cabale, d'Armitage en particulier, Wilmarth persistera. Finalement, à l'automne 1930, Armitage cèdera et le laissera procéder.

Pour le moment, Wilmarth devient prisonnier de ses anxiétés. Sa crainte que les étranges entités du Vermont ne soient en train de s'approcher pour prendre leur hideuse vengeance à ses dépends grandit continuellement, et il ne sait que trop bien ce que les extraterrestres feront de lui s'ils l'attrapent. Pourtant, il cherche désespérément à agir : son désir de plus en plus fort de se racheter auprès d'Akely et d'Hoskin pourrait devenir une obsession. Son fragile état émotionnel et son dévouement grandissant aux études du Mythe vont commencer à interférer avec ses travaux sur le campus, et pourraient ruiner sa nomination en tant que directeur du département d'anglais. Si Armitage et les autres ne se montrent pas prudents, Wilmarth finira par atteindre l'effondrement nerveux.

## Les alliés de la cabale Armitage

Le Dr Éphraim Sprague : Sprague examina l'étrange dépouille de Wilbur Whateley, d'Amos Tuttle, de Paul Tuttle et de Walter Gilman, la plupart morts en 1928. En conséquences, le docteur est devenu convaincu que des forces surnaturelles sont à l'œuvre derrière la scène d'Arkham, et ne sait pas comment agir. Sa présence aux côtés d'Armitage à la mort de Whateley a entraîné une sorte de conspiration du silence entre les professeurs et le bon docteur, conspiration qui a depuis évolué en alliance. Si la cabale devait avoir un jour besoin d'une analyse de curieux spécimens biologiques ou de soins médicaux discrets suite à un accident d'investigation, Sprague serait heureux de fournir son aide dans le plus grand secret. De même, le docteur signalera au plus vite au bibliothé-



## Dr Francis Morgan

**28 ans, Scientifique et aventurier**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 14 | Prestance | 70 % |
| CON | 16 | Endurance | 80 % |
| DEX | 15 | Agilité | 75 % |
| FOR | 16 | Puissance | 80 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 20 | Connaissance | 99 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 16 |
| Santé Mentale | 69 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 60 % |
| Conduite | 55 % |
| Culture artistique : | |
| - artefacts Abenaki | 45 % |
| Discrétion | 15 % |
| Écouter | 35 % |
| Équitation | 45 % |
| Médecine | 15 % |
| Mythe de Cthulhu | 14 % |
| Orientation | 20 % |
| Piloter | 45 % |
| Premiers soins | 45 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 15 % |
| - archéologie | 75 % |
| - égyptologie | 60 % |
| Sciences occultes | 25 % |
| Se cacher | 20 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 72 % |
| Survie | 10 % |
| Trouver Objet Caché | 65 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Arabe | 40 % |
| Assyrien cunéiforme | 35 % |
| Espagnol | 45 % |
| Hébreux | 35 % |
| Swahili | 65 % |

**Combat**

Armes à feu :
- Fusil à éléphants Mauser (T-Gewehr) 80 %
  dégâts 2D10+4
- Fusil automatique .30 80 %
  dégâts 2D6+3
- Fusil à pompe cal. 12 75 %
  dégâts 4D6
- Revolver .45 55 %
  dégâts 1D10+2

Corps à corps :
- Bagarre 75 %
  dégâts 1D3 + Impact
- Arts martiaux (empoignade) 75 %
  dégâts spéciaux
- Crosse de revolver .45 55 %
  dégâts 1D8

**Sortilèges**

Bannir le Fils de Yog-Sothoth*, Poudre d'Ibn Ghazi



## Albert N. Wilmarth

**58 ans, Erudit effrayé**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 11 | Endurance | 55 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 21 | Connaissance | 99 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 51 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 75 % |
| Crédit | 65 % |
| Culture artistique : littérature | 65 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 35 % |
| Discrétion | 45 % |
| Écouter | 35 % |
| Mythe de Cthulhu | 21 % |
| Pratique artistique : | |
| - critique littéraire | 85 % |
| - écriture de fictions | 60 % |
| Persuasion | 50 % |
| Psychologie | 35 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 45 % |
| - histoire | 65 % |
| - histoire locale | 50 % |
| Sciences occultes | 35 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 92 % |
| Trouver Objet Caché | 30 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 60 % |
| Anglais | 99 % |
| Français | 65 % |
| Grec classique | 45 % |
| Latin | 40 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

caire la moindre bizarrerie, horreur ou mort inexplicable qu'il pourra rencontrer.

La cabale Armitage consiste en certains des membres les plus respectés du corps enseignant de Miskatonic. Deux de ses supporters sont bien partis pour devenir directeurs de leurs départements, et Armitage est un des plus anciens membres du personnel universitaire. En conséquences, le groupe possède une influence considérable sur le campus et sur le monde académique, ainsi qu'un accès facilité aux ressources de l'université, y compris en dehors de la bibliothèque. Le désir de discrétion du groupe le rend néanmoins peu enclin à exercer son pouvoir sans raison plausible.

## Les Peaslee

Seule autre coalition de professeurs de Miskatonic à être active en 1928, l'équipe familiale de Nathaniel et Wingate Peaslee est actuellement impliquée de façon périphérique contre le Mythe de Cthulhu, et n'entreprendra sans doute pas d'investigation sérieuse avant l'expédition australienne de 1935. Si Armitage avait connaissance de la nature unique de l'amnésie du plus vieux des Peaslee, cela le mettrait dans l'embarras. Les rêves et les bribes de souvenirs de Nathaniel pourraient apporter leurs lumières sur la nature du Mythe et sur le lointain passé et le futur, mais le vieux docteur a déjà suffisamment souffert – le bibliothécaire se satisferait sans doute de suivre de loin l'histoire du professeur et le laisserait tranquille. Le jeune Wingate, d'un autre côté, pourrait devenir un allié précieux de la cabale.

**Nathaniel Wingate Peaslee (économie, retiré)** : le professeur emeritus Peaslee, désormais en semi-retraite, a été directement touché par le Mythe en 1908 quand il fut victime d'un effondrement mental qui le laissa amnésique et transforma sa personnalité. Il redevint normal en 1913 et a depuis passé la majeur partie de son temps à tenter d'expliquer ce qui lui était exactement arrivé durant les cinq années dont il ne garde aucun souvenir. Il est actuellement impliqué dans un effort constant d'analyse et d'interprétation d'étranges rêves qui l'habitent depuis l'année 1920. Il s'efforce de conserver des compte-rendus détaillés de ces songes qui semblent offrir une fenêtre sur le monde d'une race que Peaslee a surnommée « la Grande Race ». Ces rêves sont emplis d'étranges créatures, d'immenses cités extraterrestres, terriblement archaïques. Le professeur a raconté ses étranges visions dans plusieurs revues psychiatriques sous la forme d'une série d'articles illustrés.

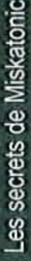
Au début, Peaslee essayait de ne pas donner de sens à ses visions, les voyant au plus comme des curiosités. Il a, depuis, commencé à discerner certains détails intrigants : des aspects de ses récits oniriques sont virtuellement identiques à ceux de visions décrites par d'autres victimes de périodes amnésiques similaires. Il a également noté leur similarité avec certains thèmes exposés dans quelques-uns des plus infâmes livres de la bibliothèque Orne. Peaslee a étudié le Necronomicon de l'université plusieurs fois en 1926 et 1927. S'il devait tenter d'accéder à l'ouvrage une nouvelle fois, Armitage commencerait certainement à accorder plus d'attention à l'étrange cas du professeur. Alors que ses rêves devenaient de plus en plus précis, Peaslee en est venu à penser que de puissantes intelligences pouvaient tenter de communiquer avec lui, à travers le gouffre du temps, depuis les tréfonds du passé de la Terre. Dès lors, il s'est mis à dévorer toute la documentation théosophe sur laquelle il pouvait mettre les mains, tentant de concilier son expérience avec la philosophie alternative.

Peaslee a aussi essayer (sans grand succès) de retrouver les détails de ses nombreux voyages pendant sa période d'amnésie entre 1908 et 1913. L'apparition de ses étranges visions a détourné son attention de cette piste. Dans les années à venir, il commencera progressivement à suspecter que ces rêves ne sont en fait que les souvenirs enfouis de ses années perdues. Finalement, sa quête de la vérité le poussera à rejoindre l'expédition australienne de Dyer en 1935, où il finira par se souvenir des secrets de la Grande Race de Yith.

**Wingate Peaslee (psychologie)** : seul membre de la famille Peaslee à ne pas avoir abandonné Nathaniel Wingate durant son étrange amnésie, Wingate est totalement dévoué à son père et concerné par sa santé. Les étranges particularités de l'effondrement nerveux de Nathaniel l'ont poussé à poursuivre une carrière en psychologie. Découvrir les mystères du passé de son géniteur est devenu le travail d'une vie. Il a longuement étudié les théories jungiennes de la synchronicité et de l'inconscient collectif, et est devenu une autorité en psychologie anormale. Ses recherches intensives dans les archives psychiatriques lui ont permis de découvrir cinq cas d'amnésie et de changement total de personnalité ressemblant exactement à ce qui a affecté son père. Peaslee est sûr qu'il est confronté à une forme incroyablement rare et jusqu'ici incomprise de démence laquelle, une fois que ses études seront terminées, portera il l'espère le nom de son père. Le docteur n'a aucune patience envers les excès de la théosophie, et fronce invariablement les sourcils devant l'intérêt grandissant de Nathaniel envers ce qu'il voit comme la branche douteuse d'une pseudo-science, même s'il le prend officiellement avec humour. Wingate Peaslee accompagnera Nathaniel et l'expédition Miskatonic en Australie pour s'assurer que son père ne coure aucun danger dans le désert lointain. Si Dyer révèle au psychologue l'histoire cachée de l'expédition en Antarctique, Peaslee deviendra ensuite certainement plus impliqué dans les investigations et le combat contre le Mythe.

## Combattre seul

Les professeurs suivants ont eu des démêlés avec le Mythe de Cthulhu mais n'ont jusqu'à présent aucune raison de croire qu'un autre membre du corps enseignant ait subit une expérience similaire. Chacun garde ses découvertes pour lui. Tous feraient d'excellents membres de la cabale Armitage ou de la future coalition Dyer si un de ces groupes pouvait gagner ces professeurs effrayés à leur cause.



**Le Dr Curtis Mathieson (archéologie)** : sous un comportement plaisant, Mathieson cache un terrible secret. Durant des fouilles en Arabie en 1906, lui et son groupe trouvèrent d'anciennes ruines de pierre noire, bien plus anciennes que tout ce qui ait jamais été trouvé. Dans les ruines, Mathieson dénicha des restes de statues d'étranges humanoïdes reptiliens. Il tenta d'explorer d'avantage l'endroit, mais une bande hostile de Bédouins attaqua, repoussant l'expédition. L'archéologue n'a parlé à personne de sa remarquable découverte par peur pour sa réputation, mais a depuis commencé à suspecter qu'il y avait bien plus dans l'histoire et la préhistoire humaines que ce que les actuelles interprétations des trouvailles archéologiques suggèrent.

Dans un effort pour en apprendre plus sur les civilisations anciennes, Mathieson a acquis et lu une copie du *Livre de Dzyan*, mais il refuse pour le moment d'accepter les doctrines les plus étranges de la théosophie. Après avoir tenté de lire le Necronomicon de la bibliothèque Orne, il en rejeta également les mythologies tordues ainsi que les théories encore plus farfelues de ses anciens collègues. Il est convaincu qu'une sorte de civilisation primordiale avancée précéda celles d'Égypte et de Grèce, mais considère les histoires de monstres et de dieux cosmiques comme un tas d'âneries. Quelque part à la fin des années 1920, il mènera une expédition au Groenland et découvrira de stupéfiants restes de la civilisation perdue d'Hyperborée, comme décrit dans *La Trace de Tsathoggua*.

**Dr Ronald Galloway (archéologie)** : en 1924, Galloway mena des excavations intensives à Saqqarah en Égypte, sur le site de la pyramide à degrés de Djéser. Durant les fouilles, un autochtone approcha Galloway et proposa de lui vendre un ancien papyrus. Le docteur se montra sceptique jusqu'à ce que le vieil homme lui offre de lire le parchemin. L'ancien document était le dixième parchemin des *Noirs Rituels* de Luveh-Keraph ! Galloway avait déjà lu les neufs parchemins détenus par le musée d'exposition, et fut ravi de trouver le dixième.

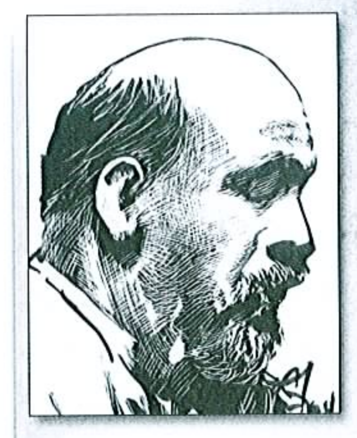
Le papyrus racontait l'histoire de Nophru-Ka, un prêtre dégénéré du dieu noir Nyarlathotep qui cherchait à faire revivre le culte du Pharaon Noir. Menant ses rites dans des temples cachés sous la terre, Nophru-Ka tenta de renverser la dynastie en place et de remettre l'élu de Nyarlathotep sur le trône d'Égypte. Les espions et les assassins de Neferhotep cherchèrent le prêtre sombre et finirent par le tuer dans son sanctuaire secret, dans les profondeurs du désert de l'ouest.

Le vieil homme qui avait amené le parchemin à Galloway fut tué dans une rue de Saqqarah cette même nuit. Le docteur avait à peine eu le temps de faire une traduction préliminaire quand un groupe inconnu lui vola le précieux manuscrit. Terrassé par la perte de sa trouvaille, le professeur se résolut à monter une future expédition pour chercher la tombe de Nophru-Ka. Il hésite encore à révéler l'histoire du parchemin à ses collègues, conscient de la réputation douteuse des *Noirs Rituels*. Pourtant, Galloway espère que la gloire académique de la découverte de la tombe de Nophru-Ka formera le pinacle de sa carrière. Finalement, au printemps et à l'été 1929, il mènera une expédition de Miskatonic dans le désert à l'ouest du Caire, comme décrit dans la campagne *Les Fungi de Yuggoth*. L'expédition ne se passera pas bien, se heurtant à la Fraternité de la Bête (le culte qui vola le parchemin en 1924). Si Galloway en revient, il commencera à voir l'histoire égyptienne sous un angle bien plus sombre, et aura contemplé les forces du Mythe de ses propres yeux.

**Félix Fuda (histoire ancienne)** : bien qu'aucun de ses collègues ne le sache, Fuda est un aspirant magicien, tentant de découvrir les secrets de l'ancienne sagesse hellénique via l'étude intensive de textes hermétiques médiévaux.

Au cours des dernières années, les recherches de Fuda l'ont entraîné dans un combat avec le Mythe de Cthulhu. Après avoir décidé que la Société de l'Œil d'Amara était trop amatrice pour ses besoins, il rejoignit l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent de Boston. Là il devint intrigué par les rumeurs de pouvoirs magiques qu'étaient sensés posséder les membres secrets de l'ordre. Impatient de découvrir ces connaissances cachées, il s'introduisit une nuit dans la salle de culte des Gardiens de la Porte d'Argent – un de ces ordres secrets – et déroba le livre qu'il trouva là. Entre les couvertures de l'ouvrage Fuda a découvert la véritable magie, plus qu'il n'en avait souhaité. Les étranges chants et rituels du tome décrivent également des entités extraterrestres trop hideuses pour pouvoir être imaginées. Le professeur a fui Boston, et est désormais terrifié que les sorciers immortels résidant au cœur du Crépuscule d'Argent cherchent à se venger. Il n'a confié ses découvertes à quiconque, et gardera secret son sombre savoir à tout prix. Sa santé mentale endommagée par sa lecture, il a remarqué que des étrangers commençaient à trainer sur le campus et qu'ils semblaient observer de près ses déplacements. Récemment, le Dr Fuda a appris que le Dr Moore du département d'histoire ancienne vivait à Jérusalem, et qu'il pouvait bien avoir vécu quelque expérience avec des cultes maléfiques. Il envisage donc de prendre un congé sabbatique pour Jérusalem afin d'y étudier d'anciens textes et de chercher l'aide de Moore, mais pourrait bien devoir fuir Arkham avant que le département n'approuve son départ. S'il ne se montre pas prudent, le professeur perturbé pourrait bien disparaître.

**Robert Angley (biologie)** : ce n'est qu'en 1926 qu'Angley devint convaincu que quelque chose n'allait vraiment pas dans la zone connue sous le nom de Lande désolée, quand il mena une étude botanique de l'endroit pour un article qu'il écrivait à l'époque. Bien qu'il ait fait expressément mention de la flore étrangement colorée qu'il trouva en train de pousser en bordure de la lande, il ne parla à personne des animaux tordus, déformés qu'il vit dans les bois près de Clark's Corners. Plus perturbant encore, il put déterminer que la zone morte s'étendait lentement. Encore incertain des causes des mutations végétales et



## Dr Curtis Mathieson

**54 ans, Vieil archéologue**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 04 | Endurance | 20 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 08 | Puissance | 40 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 20 | Connaissance | 99 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 14 | Volonté | 70 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 07 |
| Santé Mentale | 55 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 90 % |
| Crédit | 75 % |
| Mythe de Cthulhu | 12 % |
| Persuasion | 85 % |
| Psychologie | 65 % |
| Sciences de la terre : géologie | 20 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 10 % |
| - histoire naturelle | 80 % |
| Sciences formelles : | |
| - astronomie | 15 % |
| - chimie | 15 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 85 % |
| - archéologie | 90 % |
| - linguistique | 40 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 84 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Arabe | 60 % |
| Anglais | 99 % |
| Égyptien | 60 % |
| Grec | 60 % |
| Latin | 60 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.



## Dr Ronald Galloway

**56 ans, Egyptologue respecté**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15 | Prestance | 75 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 24 | Connaissance | 99 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 15 | Volonté | 75 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 72 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 80 % |
| Équitation : chameau | 45 % |
| Mythe de Cthulhu | 09 % |
| Orientation | 40 % |
| Persuasion | 80 % |
| Premiers soins | 75 % |
| Sciences de la terre : géologie | 20 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 35 % |
| - archéologie | 80 % |
| - histoire | 55 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 90 % |
| Trouver Objet Caché | 55 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 60 % |
| Anglais | 99 % |
| Arabe | 50 % |
| Hiéroglyphes égyptiens | 90 % |
| Grec | 45 % |
| Latin | 55 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Revolver .38 dégâts 1D10 | 45 % |
| • Fusil .30-06 dégâts 2D6+4 | 30 % |

animales, il est devenu un opposant déclaré de la construction du nouveau réservoir à l'ouest d'Arkham, craignant que l'eau potable de la ville ne devienne empoisonnée.

Récemment, Angley fut intrigué en découvrant que le géomètre en chef du réservoir avait quitté le projet sans préavis ni raison. Il essaie actuellement de retrouver la piste de l'homme pour voir si sa décision avait quoi que ce soit à voir avec la Lande désolée. S'il devait jamais entendre l'histoire du géomètre (comme rapportée dans la nouvelle d'H.P. Lovecraft *La couleur tombée du ciel*), il pourrait suivre les indices menant à Ammi Pierce et au rapport officiel de l'université sur la météorite des Gardner. Une fois qu'il aura appris la véritable nature de la menace extraterrestre croissant à seulement quelque miles à l'ouest d'Arkham, il cherchera certainement de l'aide pour la combattre.

## L'expédition en Antarctique

Bien qu'encore ignorants du Mythe de Cthulhu, les membres principaux de l'expédition Miskatonic en Antarctique le rencontreront bien assez tôt comme décrit dans *Les montagnes hallucinées*. Avant que l'épopée ne démarre, Armitage (devant l'insistance de Wilmarth) fournira à ces éminents leaders des passages choisis du Necronomicon. Ceux-ci décrivent le Plateau de Leng, les Choses Très Anciennes et les autres horreurs supposées attendre au fond du monde. Pabodie et Atwood ne feront que survoler ces extraits et les rejetteront sans hésiter. Atwood mourra sur la glace avec Lake en 1931. Pabodie trouvera le camp de Lake avec Dyer, mais ne se rendra pas dans les montagnes. L'ingénieur reviendra à Miskatonic avec de lourdes suspicions quand au sort de Lake, mais parviendra à vivre avec. Il tournera le dos aux événements de l'Antarctique et ne se consacrera jamais au paranormal.

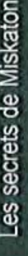
**Dr William Dyer (géologie)** : Dyer servira de meneur à l'expédition, et en tant que tel sera le premier à être approché par les professeurs Wilmarth et Armitage. Sceptique à l'extrême, il verra les supposés « mythes premiers » du Necronomicon comme de divertissantes curiosités anthropologiques, au mieux. Rejetant les avertissements de Wilmarth comme autant d'imbécilités, il continuera les préparatifs comme prévu.

Dyer reviendra des glaces changé, hanté par le souvenir du sort funeste de Lake et des cités endormies par delà les Montagnes Hallucinées. Convaincu que les extraits de Wilmarth ont mené Lake tout droit vers les montagnes et la mort, il repoussera Armitage et sa cabale et tournera le dos à tout ce qui touche au paranormal. Consumé par la culpabilité et le chagrin, ses cours et ses recherches déclineront, et il finira par prendre congé de Miskatonic fin 1931. Le départ imminent de l'expédition Starkweather-Moore le tirera de son isolement. Il tentera de dissuader Moore en rédigeant un compte-rendu complet de la fin du drame qu'il vécut, en vain. Hanté par le sort de la seconde expédition, Dyer décidera d'agir contre les dangers du Mythe. Il fera la paix avec ses démons intérieurs et reviendra à Miskatonic. En 1935, il organisera et mènera l'expédition universitaire dans l'Outback australien. Peu après, Dyer deviendra le cœur d'une nouvelle cabale du campus.

> ### L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent
>
> Se faisant passer pour un club de mages théosophes construit sur le modèle de l'Aube Dorée de l'Angleterre victorienne, l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent n'est rien moins que la devanture d'un culte mondial voué à l'adoration des Grands Anciens. Le groupe fut responsable de la brève montée de R'lyeh en 1925, et bien que leurs plans aient été déjoués au dernier moment, ses membres attendent patiemment de pouvoir à nouveau tenter d'amener la fin des temps. Menés par le maître sorcier Carl Stanford et le mage ressuscité John Scott, le culte possède des avant-postes à New York, en Écosse et sur l'Île de Pâques. Bien que John Scott enquête sur la défection de Fuda, le professeur est considéré comme trop insignifiant pour constituer une menace sérieuse. Cette attitude changerait rapidement si Fuda devait révéler les secrets de l'Ordre à des étrangers. La colère du culte, une fois provoquée, est mortelle. De modestes détails sur le culte et ses machinations peuvent être trouvés dans la campagne *Les ombres de Yog-Sothoth*.

**Dr Percival « Percy » Lake (biologie)** : un des quatre professeurs à partir en Antarctique, Lake sera le plus intéressé d'entre eux par les extraits de Wilmarth, prenant des notes là où ses collègues rejetteront le livre sans hésitation. Croyant convaincu que toute légende est basée sur une graine de vérité (aussi minuscule soit-elle), il trouvera le Necronomicon étrangement fascinant et en apprendra autant que possible sur les Grands Anciens décrits par Alhazrad. En conséquences, il parviendra rapidement à identifier les empreintes des Choses Très Anciennes ramenées avec des fragments de roche par l'expédition, et déviera immédiatement de sa route pour rechercher l'ancienne cité décrite dans le Necronomicon comme le lieu de naissance de toute vie sur Terre. Lake finira par découvrir une vaste chaîne de montagnes, et les Choses Très Anciennes elles-mêmes, mais paiera le prix ultime pour son ambition académique. Sa mort sera une autre tragédie que Wilmarth devra endurer.

**Paul Danforth (biologie, étudiant diplômé)** : Danforth lira le Necronomicon grâce à son mentor Percy Lake, et dévorera sans hésiter les extraits que Wilmarth aura préparé pour l'expédition. Amoureux de l'occulte, il dépassera Wilmarth dans l'explication des secrets cachés de l'odieux manuscrit. Satisfait par l'intérêt du jeune homme, le vieux professeur le laissera étudier le volume en entier. Danforth accompagnera Dyer au camp de Lake, et conduira le professeur par delà les Montagnes Hallucinées jusqu'à la Cité des Choses Très Anciennes. Les révélations que Danforth obtiendra là-bas le pousseront près de la folie, mais c'est un regard fatal par dessus son épaule – alors que lui et Dyer quitteront les lieux – qui balaiera son esprit entièrement. Il sera ensuite enfermé à l'asile d'Arkham dont il s'enfuira pour nuire à l'expédition Starkweather-Moore (voir *Par delà les Montagnes Hallucinées* pour plus de détails).



## Les disparus

Le dernier groupe de professeurs de Miskatonic à connaître l'existence du Mythe a une particularité – la situation actuelle de ses « membres » est inconnue. Deux d'entre eux ont disparu depuis plusieurs années, et si deux autres sont supposément en congé sabbatique étendu, Laban Shrewsbury a quitté Miskatonic (et le monde) sans avertissement. Ces trois professeurs ont eu plus d'expériences avec le Mythe que quiconque, et leur connaissance dépasse même celle de Wilmarth. Bien que leur sort soit inconnu, ils pourraient revenir secrètement à Arkham pour aider sur une investigation, ou des investigateurs perturbés pourraient décider de les chercher pour de l'aide ou des conseils. Traquer ces éducateurs reclus est plus facile à dire qu'à faire : la quête pourrait bien mener aux plus sombres recoins du globe, voire même de l'espace !

**Dr Laban Shrewsbury (anthropologie)** : professeur d'anthropologie et de philosophie à Miskatonic de 1889 à 1915, Shrewsbury est peut-être la plus haute autorité mondiale vivante (et saine d'esprit) du Mythe de Cthulhu. Ses études des passerelles entre la religion et la mythologie lui ont valu nombre de félicitations tôt dans sa carrière, mais son obsession grandissante pour certains cycles mythiques obscurs, incroyables, détruisirent sa réputation. Ses articles sur le sujet reçurent de tièdes réponses dans les cercles académiques, et sa position en tête des pré-humanistes en fit une sorte de paria sur le campus.

Ami de longue date et correspondant de Harold Hadley Copeland, Shrewsbury appréciait également son amitié avec Henry Armitage. Il lut nombre des infâmes tomes de Orne, aida le bibliothécaire en chef aux débuts de la rédaction de son livre, *Notes envers une bibliographie de l'occultisme, du mysticisme et de la magie mondiaux* et épuisa toutes les sources qu'il pouvait trouver sur les secrets des mythes primaires, tapis juste sous la surface de l'occultisme conventionnel. Son objectif absolu était de traduire les inscriptions de ce qu'on appelle les *Fragments de Celaeno*, une tâche qu'il mena à bien en 1915. Peu après, Shrewsbury disparut. Sa maison sur Curwen Street reste telle qu'il l'a laissée, les charges payées par un fond en fidéicommis. Avant de partir, il déposa à la bibliothèque Orne plusieurs feuillets de notes, une sacoche remplie de Signes des Anciens enchantés et une lettre d'avertissement pour le Dr Armitage. Il quitta ensuite Arkham aux premières heures de l'aube, et n'a plus été revu depuis.

Armé de la connaissance magique contenue dans les *Fragments de Celaeno*, Shrewsbury a d'abord voyagé par Byakhee jusqu'à la bibliothèque extraterrestre de Celaeno, où il s'est établi temporairement pour continuer ses recherches. La campagne *Les Fungi de Yuggoth* contient une superbe description de son local extraterrestre, la version la plus complète apparaissant dans *Day of the Beast* (Chaosium). Tandis qu'il apprenait de l'intérieur les plus noirs secrets du Mythe, Shrewsbury retournait périodiquement sur Terre, parcourant le globe d'Irem à Ponape par Innsmouth, traquant la corruption du Mythe de Cthulhu tout en l'étudiant attentivement.

Sa confrontation avec ses noirs secrets a laissé sa marque sur cet érudit devenu croisé. Shrewsbury est maintenant dépendant du breuvage de l'espace, et a des difficultés à communiquer avec les autres. Ses plus terribles cicatrices sont pourtant physiques : après une investigation particulièrement douloureuse, il s'est arraché ses propres yeux dans un accès de folie. Fou à lier pendant des années, il fut ramener à la conscience par un ancien ordre de moines tibétains. Il voit dorénavant le monde à travers un mélange de ses quatre autres sens (d'une acuité surhumaine grâce à des doses régulières de breuvage de l'espace), de magie et de télépathie.

Shrewsbury vit actuellement à Celaeno, léchant ses blessures et attendant que l'heure soit venue de prendre à nouveau les armes. Ses épreuves n'ont pas diminué son engagement à combattre les forces des ténèbres : en 1938 il reviendra à Arkham, recrutant une troupe d'assistants et les embarquant dans une campagne frontale contre le culte de Cthulhu, laquelle culminera avec un assaut sur R'lyeh elle-même en 1947. Voir *La trace de Cthulhu* d'August Derleth pour plus de détails.

Shrewsbury est un vieil homme robuste avec d'épais sourcils et de longs cheveux blancs, et une mâchoire ferme et proéminente. Un nez romain parfait, aquilin, complète son profil. Il porte toujours une paire de lunettes noires équipées de protections de côté pour cacher sa difformité. Si ses orbites vides étaient révélées, les spectateurs devraient faire un test de Santé Mentale pour un coût de 0/1D3 SAN.

**Dr Seneca Lapham (anthropologie)** : natif du Wisconsin, Lapham étudia l'anthropologie sous l'égide de Laban Shrewsbury de 1910 à 1914, puis obtint son doctorat à Harvard avant de revenir à Miskatonic en 1920 pour rejoindre le corps d'anthropologie. Expert en

## Rituels et sagesse arcanique des Chercheurs de la Porte d'Argent

En anglais, auteur inconnu, imprimé vers 1910, ne comporte aucune date. In-octavo de bougran bleu rehaussé de feuilles d'or, publié par l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. Il s'agit du livre que Fuda a volé. Il contient une série de leçons et de rituels occultes associés au quatrième degré de l'ordre, appelé « Les Gardiens de la Porte d'Argent ». Il y est fait fréquemment mention des Grands Anciens qui attendent au-delà de la Porte d'Argent, et du devoir de chaque Gardien d'aider à ouvrir la voie. Bien que peu de noms soient donnés, Cthulhu le « Dormeur des Profondeurs » et Nyarlathotep le « Messager et Héraut du Chaos » sont mentionnés. Les serviteurs océaniques du Grand Cthulhu sont décrits en détails. Ce volume suggère que si les objectifs secrets du Crépuscule d'Argent étaient remplis, la Terre serait changée à jamais.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 3
**SAN** : 1
**Sortilèges** : Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter un Profond, Signe de Voor



## Dr Félix Fuda

**55 ans, Professeur perturbé**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 09 | Endurance | 45 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 10 | Puissance | 50 % |
| TAI | 08 | Corpulence | 40 % |
| ÉDU | 21 | Connaissance | 99 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 09 |
| Santé Mentale | 45 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 75 % |
| Dissimulation | 35 % |
| Mythe de Cthulhu | 25 % |
| Persuasion | 35 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 40 % |
| - archéologie | 35 % |
| - histoire | 85 % |
| Sciences occultes | 50 % |
| Se cacher | 60 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 67 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 60 % |
| Anglais | 99 % |
| Grec | 85 % |
| Hébreux | 35 % |
| Latin | 45 % |
| Magyar | 80 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Derringer .45 dégâts 1D10 | 30 % |

**Sortilège**

Contacter une Divinité/Nyarlathotep



## Dr Robert Angley

**31 ans, Botaniste curieux**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 11 | Agilité | 55 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 12 | Corpulence | 60 % |
| ÉDU | 20 | Connaissance | 99 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 12 | Volonté | 60 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 60 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Bibliothèque | 75 % |
| Comptabilité | 15 % |
| Crédit | 45 % |
| Médecine | 30 % |
| Persuasion | 65 % |
| Premiers soins | 50 % |
| Psychologie | 30 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 70 % |
| - botanique | 75 % |
| - histoire naturelle | 65 % |
| - zoologie | 45 % |
| Sciences formelles : chimie | 40 % |
| Sciences humaines : histoire | 45 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 75 % |
| Trouver Objet Caché | 40 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Latin | 50 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

## La réponse de Miskatonic au Mythe et les brumes du futur

Les récits de Lovecraft révèlent deux moments essentiels de l'implication de Miskatonic dans le Mythe de Cthulhu : 1928 (l'année de *L'abomination de Dunwich*, du *Monstre sur le seuil* et de *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*) et le début des années 30 (comme décrit dans *Les montagnes hallucinées* et *Dans l'abîme du temps*). Armitage joue le rôle de meneur des protagonistes académiques en 1928, tandis que le Dr Dyer semble avoir pris sa place dans les histoires plus tardives.

En effet, dans *Les montagnes hallucinées,* Dyer cite Wilmarth comme son seul lien avec le Necronomicon. Armitage, Rice et Morgan n'apparaîtront plus jamais dans une nouvelle de Lovecraft. Cela soulève une question intéressante : quelque-chose arrive-t-il aux « trois de Dunwich » entre 1928 et 1935 ? Peut-être les professeurs ont-ils pris leur retraite, satisfaits d'avoir mené leur part de combats pour le bien commun. Des gardiens écrivant leurs campagnes « comme dans les livres » leurs trouveront sans doute un destin plus intéressant. Une séries d'aventures situées à Miskatonic pourrait mettre en scène un des avenirs possibles de la cabale Armitage. Les histoires de Lin Carter, Brian Lumley, Fritz Lieber et d'autres imaginent aussi les futures opérations du corps enseignant de Miskatonic contre le Mythe, allant de la « Fondation Wilmarth » de Lumley, tellement « agents très spéciaux », au « heureux jusqu'à la fin de temps » de Lieber et de son *Vers Arkham et les étoiles*. Les gardiens sont encouragés à piocher dans ces éléments et à prendre ce qui convient pour leurs campagnes et à ignorer le reste.

S'en suit une chronologie spéculative de l'histoire secrète de Miskatonic, tirant ses éléments des histoires de Lovecraft, des scénarios de *L'Appel de Cthulhu* et de certaines déductions logiques. Deux générations distinctes de groupes ennemis du Mythe semblent émerger, un en 1928 et l'autre en 1935. Le programme étudiant typique sur quatre ans s'insère parfaitement entre ces deux points de référence. Le cadre est parfait pour que des gardiens puissent inventer leurs propres histoires et pour que les investigateurs puissent faire la différence.

### Année 1928

13 septembre – Wilmarth fuit la demeure d'Henry Wentworth Akeley dans le Vermont, terrifié par sa rencontre avec les Mi-Go (*Celui qui chuchotait dans les ténèbres*).

15 septembre – Armitage, Morgan et Rice ont leur ultime confrontation avec l'Abomination de Dunwich (*L'abomination de Dunwich*).

Automne – Armitage, Morgan et Rice explorent la bibliothèque Orne, déplaçant les tomes occultes potentiellement dangereux dans la Collection réglementée (conjecture basée sur l'*H.P. Lovecraft's Arkham*).

Début octobre – Wilmarth parle à Armitage de son expérience dans le Vermont et rejoint la cabale (conjecture basée sur l'*H.P. Lovecraft's Arkham*).

12 novembre – Bryant Hoskins devient fou en essayant de traduire le *Texte de R'lyeh* pendant les vacances d'hiver, renforçant l'engagement d'Armitage à protéger la Collection réglementée (*Derrière le masque* par Lin Carter).

### Année 1929

Début mars – Bryant Hoskins meurt dans sa cellule de l'asile d'Arkham (*Derrière le masque* par Lin Carter).

21 mars – le conservateur intérimaire des manuscrits, Arthur Wilcox Hodgkins de l'Institut Sanbourne, visite Miskatonic en quête d'aide sur la mystérieuse figurine Ponape. Armitage le laisse consulter le Necronomicon et lui fournit quantité de conseils. L'affaire se termine tragiquement, néanmoins, quand l'érudit retourne en Californie. Hodgkins est accusé de meurtre et enfermé dans un asile (*L'horreur dans la galerie* alias *Zoth Ommog* par Lin Carter).

Été (date inconnue) – Amos Whateley de Dunwich cherche l'aide de l'université Miskatonic en raison du retour de la bibliothèque secrète du sorcier Whateley. Horrifié, Armitage lance une investigation massive dans la vallée de Dunwich (conjecture, comme décrit dans la campagne de *l'Appel de Cthulhu – Retour à Dunwich*).

### Année 1930

Date inconnue : Albert N. Wilmarth, craignant ce qui pourrait attendre ses collègues en Antarctique, remet des extraits du Necronomicon à l'équipage de l'expédition en guise d'avertissement. Dyer rejette ces légendes, mais Lake et Danforth manifestent un plus grand intérêt envers ces connaissances hermétiques (conjecture, basée sur *Les montagnes hallucinées* et *Les mystères d'Arkham*).

2 septembre : départ de l'expédition Miskatonic en Antarctique (*Les montagnes hallucinées*).

### Année 1931

18 janvier – après la découverte d'empreintes fossilisées de Choses Très Anciennes en Antarctique, Lake dévie la course de son expédition, cherchant la cité mentionnée dans le Necronomicon. Il découvre les montagnes hallucinées et les baptise « Les Miskatonic » (conjectures de l'auteur additionnée de détails de *Par delà les Montagnes*

*Hallucinées*, le tout s'accordant aux événements de *Les montagnes hallucinées*).

24 janvier – Lake et son groupe sont victimes des horreurs de l'Antarctique (*Les montagnes hallucinées*).

25 janvier – Dyer et les secours arrivent au camp de Lake. Ils découvrent les notes du disparu, et réalisent que ce dernier s'attendait à trouver les montagnes et les créatures. Finalement, Dyer effectue une brève incursion par delà les montagnes dans la Cité des Choses Très Anciennes (*Les montagnes hallucinées*, bien que les informations au sujet des notes de Lake ne soient que conjectures).

Mars – retour de l'expédition en Antarctique. Dyer cache nombre des spécimen de Lake sous une montagne de paperasserie, et rédige un rapport totalement aseptisé qu'il anéantit les aspects les plus bouleversants des bulletins de Lake (*Par delà les Montagnes Hallucinées*).

Printemps – Dyer a une violente dispute avec la cabale Armitage, affirmant que Lake s'est hâté vers sa mort seulement parce que Wilmarth lui avait dit exactement quoi chercher. Le professeur désespéré se querelle avec le Dr Moore et finit par quitter Miskatonic pour un congé étendu (conjecture, couplée avec les informations de *Par delà les Montagnes Hallucinées*).

## Année 1932

Printemps – apprenant la mise en place de l'expédition Starkweather-Moore en Antarctique, Dyer finit par briser son silence et écrit un récit complet du premier voyage dans les glaces et de ce qu'il trouva tapi derrière les Montagnes hallucinées. Ses efforts pour livrer le manuscrit au Dr Moore échouent, et ses avertissements sont vains (comme décrit dans *Par delà les Montagnes Hallucinées*).

11 septembre – l'expédition Starkweather-Moore part pour l'Antarctique (*Par delà les Montagnes Hallucinées*).

4 décembre – le professeur Moore traverse les Montagnes Hallucinées et explore la Cité des Choses Très Anciennes (*Par delà les Montagnes Hallucinées*).

## Année 1933

29 janvier – le groupe de l'expédition Starkweather-Moore revient d'Antarctique avec un profond respect pour le Mythe de Cthulhu (*Par delà les Montagnes Hallucinées*).

Date inconnue, sans doute quelque part entre 1932 et 1935 – Dyer retourne à Miskatonic et se réconcilie avec Moore. Tous deux partagent leurs connaissances du Mythe et de l'Antarctique (conjecture, mais conclusion logique à *Par delà les Montagnes Hallucinées*).

Les activités contre le Mythe d'Armitage, Morgan, Rice et Wilmarth s'arrêtent (conjecture, basée sur l'omission notable de leurs noms dans la nouvelle *Dans l'abîme du temps*).

## Année 1934

Juillet – le prospecteur australien Robert McKenzie écrit à Nathaniel Wingate Peaslee au sujet d'anciens blocs de pierre qu'il a trouvés dans les profondeurs de l'Outback. Peaslee réagit rapidement et organise une expédition pour enquêter. Dyer, perturbé par ses propres expériences avec des ruines incroyablement anciennes, se hâte de rejoindre l'expédition. Moore décide de rester en arrière (*Dans l'abîme du temps*).

## Année 1935

28 mars – départ de l'expédition Miskatonic en Australie. Membres du corps enseignant en partance : le Dr Nathaniel Wingate Peaslee, le Dr Wingate Peaslee, le Dr William Dyer, le Dr Tyler M. Freeborn (anthropologie) et le Dr Ferdinand Ashley (histoire ancienne) (*Dans l'abîme du temps*).

3 juin – l'équipe de Miskatonic trouve les anciens blocs de pierre (*Dans l'abîme du temps*).

17 juillet – le Dr Wingate Peaslee disparaît une nuit dans les ruines, et apprend le secret de la Grande Race (*Dans l'abîme du temps*).

25 juillet – Wingate Peaslee, au bord de l'effondrement nerveux, rentre d'Australie. En chemin, il écrit un récit détaillé de son expérience (*Dans l'abîme du temps*).

La chronologie de Miskatonic par Lovecraft s'achève brutalement à ce stade.

Juillet – Dyer, Peaslee, Ashley et Freeborn découvrent d'immenses ruines de la Cité de la Grande Race, incluant celles d'un ancien camp utilisé par des adorateurs de Nyarlathotep. Après une rencontre avec des Polypes, les professeurs fuient le site. L'équipe tombe d'accord pour éviter toute révélation publique de sa découverte (spéculations, basées sur *Les masques de Nyarlathotep* et *Dans l'abîme du temps*).

Automne – retour de l'expédition Miskatonic. Nathaniel Wingate Peaslee confie son récit à son fils, qui le partage avec ses collègues d'expédition. Dyer, Moore, Peaslee, Freeborn et Ashley joignent leurs forces en une deuxième alliance contre le Mythe, récupérant tous les membres encore actifs de la cabale Armitage – dont au moins le Dr Morgan (spéculations).

## Année 1937

Juillet – le Dr Francis Morgan meurt dans les jungles du Honduras anglais alors qu'il cherche les ruines de Bendal Dolum (spéculations, comme décrit dans *A Resection of Time*).

## Dr Laban Shrewsbury

**61 ans, Erudit devenu croisé**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 09 | Prestance | 45 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 13 | Puissance | 65 % |
| TAI | 13 | Corpulence | 65 % |
| ÉDU | 21 | Connaissance | 99 % |
| INT | 20 | Intuition | 99 % |
| POU | 21 | Volonté | 99 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 44 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 44 % |
| Bibliothèque | 90 % |
| Écouter | 95 % |
| Équitation : Byakhee | 65 % |
| Métier : explosifs | 55 % |
| Mythe de Cthulhu | 32 % |
| Négociation | 65 % |
| Orientation | 80 % |
| Persuasion | 70 % |
| Psychologie | 55 % |
| Sciences de la vie : | |
| - botanique | 32 % |
| - histoire naturelle | 55 % |
| - pharmacologie | 35 % |
| - zoologie | 25 % |
| Sciences de la terre : géologie | 21 % |
| Sciences formelles : | |
| - astronomie | 34 % |
| - chimie | 15 % |
| - cryptographie | 45 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 60 % |
| - archéologie | 85 % |
| - histoire | 43 % |
| - linguistique | 55 % |
| - philosophie | 70 % |
| Sciences occultes | 80 % |
| Se cacher | 60 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 75 % |
| Trouver Objet Caché | 75 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Code des Choses Très Anciennes | 45 % |
| Français | 91 % |
| Latin | 92 % |
| Nacaal muvien | 25 % |
| R'lyehien | 50 % |
| Tsath-Yo hyperboréen | 35 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Dague enchantée<br>dégâts 1D4+2 + Impact | 35 % |

**Sortilèges**

Concocter le Breuvage de l'Espace, Ensorceler un Sifflet*, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Percevoir un Texte*, Signe des Anciens

**Objets magiques**

Shrewsbury ne se promène jamais sans une flasque pleine de Breuvage de l'Espace au côté, son sifflet enchanté (+10 % pour invoquer ou contrôler un Byakhee) et sa dague enchantée, prise à un assassin Tcho-Tcho et capable de blesser les créatures immunisées aux armes ordinaires.

**N.B. :** Shrewsbury étant aveugle, toutes les pertes de Santé Mentale infligées par les entités du Mythe subissent un modificateur de -3 (minimum 1 point). De même, ses efforts prolongés contre le Mythe l'ont rendu immunisé aux pertes de Santé Mentale dues aux Byakhees ou aux Profonds.



## Dr Seneca Lapham

**36 ans, Investigateur expérimenté**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 17 | Endurance | 85 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 15 | Puissance | 75 % |
| TAI | 15 | Corpulence | 75 % |
| ÉDU | 20 | Connaissance | 99 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 14 | Volonté | 70 % |

**Valeurs dérivées**

Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 59

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 45 % |
| Baratin | 35 % |
| Bibliothèque | 60 % |
| Mythe de Cthulhu | 18 % |
| Négociation | 40 % |
| Persuasion | 55 % |
| Sciences de la vie : histoire naturelle | 35 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 75 % |
| - archéologie | 35 % |
| - histoire | 65 % |
| - philosophie | 35 % |
| Sciences occultes | 55 % |
| Survie | 33 % |
| Trouver Objet Caché | 45 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 45 % |
| Anglais | 99 % |
| Français | 28 % |
| Espagnol | 55 % |

**Attaques**

- Bagarre 65 %
  dégâts 1D3 + Impact
- Revolver .45 50 %
  dégâts 1D10+2

**Sortilège**

Signe des Anciens

mythologie et en anthropologie culturelle, Lapham a également étudié les livres et les notes de son ancien mentor et tenté de déchiffrer le mystère de la disparition de Shrewsbury. Entretenant une amitié cordiale avec Henry Armitage et Albert Wilmarth, Lapham devint un expert en mythes anciens et obscurs des cultures primitives. Il effectua des recherches intensives dans les livres les plus ésotériques de la bibliothèque Orne, mais comme Wilmarth se montrait sceptique envers le pré-humanisme et le Mythe de Cthulhu, du moins jusqu'en 1924.

Au printemps 1924, Lapham enquêta sur la mystérieuse disparition de Stephen Bates et d'Ambrose Dewart dans les bois de Billington. L'étrange histoire de Bate convainquit Lapham que les entités décrites par Shrewsbury et les pré-humanistes existaient bel et bien. Avec l'aide de l'étudiant diplômé Winfield Phillips, il se rendit dans les bois, scella la porte de la tour et tua le serviteur indien de Billington. Peu après, il dût prendre d'urgence un congé sabbatique. Le département accepte encore les lettres adressées au professeur, bien que nul n'ait eu de ses nouvelles depuis plus de deux ans.

Travaillant dans l'isolement, Lapham a découvert que les problèmes des bois pouvaient ne pas être terminés. Le manuscrit de Bate suggère l'existence d'un « Maître », un ancien sorcier lié à Ossadogawah et à Yog-Sothoth se réincarnant dans les membres de la famille Billington. Lapham est sûr que le Maître cherche une nouvelle entrée vers le monde. En attendant, le professeur étudie les volumes qu'il a pris à la bibliothèque Billington (dont un Necronomicon de John Dee) et se demande ce qu'il peut faire contre la menace à venir.

**Dr Jonathan Moore (histoire ancienne)** : autrefois simultanément directeur du département d'histoire et de la faculté d'antiquités de Miskatonic, Jonathan Morre s'est retiré en 1927, peu après son retour d'une expédition archéologique en Palestine. Personne sur le campus ne connaît toute l'histoire, mais Moore est impliqué dans une âpre lutte contre le Mythe depuis que lui et son mentor, le Dr Crosswell, ont rencontré Nyogtha dans les étendues sauvages de Nouvelle Zélande en 1890. Son combat avec les Choses Qui ne Devraient Pas Être a atteint son paroxysme l'année dernière dans un ancien temple près de la Mer morte, gardé par un culte appelé « Ceux du Peuple Vivant ». Voir la *Chose sur le Seuil* pour des détails complets sur l'histoire de Moore.

Bien que victorieux, le combat de Moore a emporté les vies de plusieurs de ses amis et collègues, et l'a forcé à commettre des actes qu'il regrettera jusqu'à la fin de sa vie. Il a décidé qu'il avait eu son compte de morts et de cultes anciens, et vit désormais à Jérusalem où il espère expier son passé. Les professeurs apprenant le secret de Moore pourraient faire appel à lui pour de l'aide ou des conseils. Que le professeur retiré puisse être convaincu de reprendre les armes reste à prouver.

# Mages et adorateurs

Arkham n'a pas été épargnée par la vague de spiritualisme et de philosophies New Age qui balaya l'Occident à la fin du 19ème siècle – si l'on considère les biens de la bibliothèque Orne et les nombreuses étrangetés de l'histoire de Miskatonic, ce n'est guère surprenant.

Deux sociétés occultes existent à Arkham, l'une ouverte (bien qu'exclusive) et l'autre secrète. Pas tout à fait des cultes, ces rassemblements sont plus organisés comme des groupes d'études dont les membres tentent de développer leur potentiel intérieur par des méthodes hétérodoxes. Miskatonic n'offre aucun cours en rites ou en magie cérémonieux alors que ces société clament pouvoir offrir une éducation magique complète. Les deux groupes ne sont pas affiliés au Mythe de Cthulhu, mais leur croyance en la magie et leur soif de savoir caché peuvent facilement les y mener. Qu'elles deviennent des alliés ou des ennemis, des ressources ou des handicaps, est laissé au soin du gardien.

## L'Œil d'Amara

L'Œil d'Amara est une petite société ouvertement occulte qui opère dans Arkham, logée dans un grand manoir au 131, East Saltonstall Street (ARK 909). Cette énorme demeure géorgienne est bien entretenue et contient la bibliothèque de la société ainsi que les appartements de la loge. L'adhésion s'effectue sur invitation seulement, et l'identité véritable des membres est un secret bien gardé. Les investigateurs à Miskatonic peuvent en apprendre plus sur la société à travers Scott Whidden, un des membres qui a la langue bien pendue. Trouver un sponsor n'est pas très difficile : les candidats attendent généralement devant le manoir et approchent les membres qui en sortent. Un test réussi de *Sciences occultes* ou de *Persuasion* suffit généralement pour obtenir une recommandation.

Les vingt membres et quelques sont essentiellement des étudiants excentriques de Miskatonic ou des dilettantes locaux de la petite frange bohème d'Arkham. Le groupe fait semblant d'étudier la théologie chrétienne, mais passe la plupart de son temps à explorer et tenter de canaliser les énergies magiques et psychiques en lesquelles ses membres veulent tant croire. Jason Gaspard, maître exalté de l'Œil, sert de meneur au groupe bien qu'il ait juré loyauté à un maître secret. Il vit dans la maison du chapitre et sert aussi de bibliothécaire et d'archiviste à la société.

### Rejoindre l'Œil

Si des investigateurs montrent suffisamment d'intérêt (et d'aptitudes) pour l'occulte, ils pourront se voir approcher par Whidden ou un autre membre, et demander de rejoindre l'Œil. Le sponsor potentiel posera aux personnes intéressées plusieurs questions circonspectes à propos du mysticisme, de la philosophie et de la religion avant de leur demander si elles seraient intéressées par la recherche de la sagesse véritable et la connaissance ésotérique. Ceux exprimant le désir de rejoindre l'ordre seront amenés à la loge pour rencontrer Jason

## Au bord de la folie

Les professeurs, étudiants et personnes suivants ont encore à rencontrer le Mythe directement mais sont sur le point de le faire. Ils mèneraient certainement leur propre enquête sur tout événement étrange voire indicible ayant lieu sur le campus, et constituent d'excellents alliés ou adversaires potentiels. Pour plus de détails sur ces individus, voir « Le Guide du campus », « La vie sociale à Miskatonic » ou « La direction des enseignants et du personnel » :

- Dr Aaron Chase (langues anciennes) voir le département concerné
- Dr Albert Gist (psychologie) voir le département concerné
- Pasteur Malcolm Greene (voir « Le Guide du campus », numéro 52)
- Mr Danté Helcimer (voir « Le Guide du campus », numéro 37)
- Dr Desmond Rapash (religion, membre de l'Œil d'Amara)
- Dr Mohamar Shalad (études orientales)
- Dr Alex Warden (psychologie, membre de l'Œil d'Amara)
- Scott Whidden (reporter pour le Crieur de l'université, membre de l'Œil d'Amara) voir « La vie sociale à Miskatonic »

Gaspard, maître exalté de l'Œil. Gaspard posera au chercheur ou à l'étudiant (appelé « digne aspirant ») quelques questions afin de déterminer l'ampleur de ses croyances occultes, puis lui proposera une courte explication des principes de secret et d'étude de l'Œil. Quiconque possède une compétence *Sciences occultes* à moins de 20 % sera renvoyé. Ceux faisant preuve de connaissances suffisantes (ou de toute expérience importante avec le Mythe de Cthulhu) se verront imposer un petit test, généralement une énigme à résoudre ou un passage obscur à déchiffrer. Les aspirants talentueux devront revenir une semaine plus tard s'ils désirent toujours être initiés.

Au second rendez-vous, Gaspard parlera franchement, mentionnant les obligations et les cotisations des membres. L'adhésion est assez chère – 30 $ pour rejoindre l'ordre et 25 $ de cotisation annuelle ensuite – mais accorde une appartenance complète à la société et un accès illimité à la bibliothèque occulte. Des rassemblements sont organisés une fois par mois, et la présence à au moins dix de ces réunions est obligatoire. Il est expressément interdit aux membres de l'Œil de rejoindre d'autres sociétés mystiques ou ordres maçonniques. Un adhérant peut être expulsé à tout moment suite à un vote de la majorité. Avant de donner son assentiment, Gaspard testera les connaissances occultes de l'aspirant une ultime fois – une réussite en *Sciences occultes* persuadera le maître exalté que le candidat est prêt. Il le renverra une dernière fois, l'invitant à revenir à la prochaine assemblée mensuelle.

A cette réunion, les initiés en devenir seront emmenés dans les profondeurs de la maison et se verront offrir une robe blanche. Deux membres les escorteront au salon où Gaspard, vêtu d'une robe richement ornée, les oindra avant de les amener au maître secret. Il ouvrira les portes des appartements principaux, où les initiés pourront voir le maître secret, encapuchonné et dressé devant un piédestal où seront posées une épée et une baguette. Le reste des membres se tiendra silencieusement le long des murs, portant robes à capuchon et chandelles. Le maître secret lèvera les bras et adressera une courte invocation au Christ. Il psalmodiera alors les noms des quatre archanges, Michael, Gabriel, Raphael et Uriel, et procèdera à un court rituel vouant les candidat au service des êtres ailés. Les joueurs avancés dans les *Sciences occultes* (plus de 30 %) seront horrifiés par le ridicule de cette invocation. Les candidats se verront ensuite remettre de petits médaillons de cuivre ornés d'yeux égyptiens stylisés. Ils seront alors initiés et membres à part entière de l'Œil d'Amara. Le maître secret leur parlera à son tour de l'ordre et de son culte du secret, de façon très similaire à celle de Gaspard, et les exhortera à se vouer à ces principes. Peu après, les nouveaux membres seront menés à l'étage pour la réunion ordinaire de la société.

### La vie dans l'Œil

Les investigateurs membres découvriront rapidement que l'Œil n'a que peu de connaissances occultes utilisables. Les réunions se changent souvent en discussions, menées par Gaspard au nom du maître secret, discutions serpentant le long du spectre de toute la tradition occulte occidentale. Le maître lui-même apparaît une fois par saison, souvent pour des occasions spéciales (les solstices, équinoxes, etc). Si la plupart des membres croient fermement que la magie existe, bien peu ont déjà tenté de lancer un des rituels qu'ils ont pus lire ou développer, et les rares à avoir tenté ont échoué. Les réunions sont plutôt paisibles : l'alcool et le tabac y sont interdits.

Scott Whidden est souvent vu aux meetings, comme l'est le Dr Warden du département de psychologie. Walter Williams, étudiant diplômé en anglais, est également membre. Les investigateurs pourraient être surpris de trouver une autre personne de Miskatonic dans la société : le Dr Desmond Rapash du département de religion de l'université. Les initiés noteront rapidement que les obligations de présence sont plus relâchées pour les membres de longue date : Rapash est fréquemment absent. Les étudiants qui dépensent un demi-contrôle dans l'Œil gagnent 1D3 points de compétence en *Sciences occultes*, 1D6 avec un contrôle complet. Si les personnages-joueurs commencent à discuter du Mythe de Cthulhu, ils se mettront rapidement le Dr Rapash à dos. Ce dernier dénoncera avec hargne l'idée que la magie puisse avoir une source autre que Dieu tout-puissant. S'il accepte la païenne Terre Mère comme un autre aspect du Créateur, toute suggestion concernant d'horribles divinités marines ou des vers arpenteurs de labyrinthe capables d'offrir des pouvoirs maléfiques ne rencontrera qu'une sèche leçon sur l'omnipotence divine. De telles offenses répétées sur plusieurs mois mèneront à une expulsion de l'ordre.

Gaspard, de son côté, est fasciné par les histoires sur le Mythe. Les nuits de réunion où le Dr Rapash est absent (60 % de chances), il encouragera les discussions sur des sujets plus ésotériques. Il pourrait aussi recevoir les investigateurs en dehors des assemblées pour tenter d'en apprendre plus sur leurs exploits.



## Dr Jonathan Moore

**59 ans, Humble vétéran**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15 | Prestance | 75 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 15 | Corpulence | 75 % |
| ÉDU | 19 | Connaissance | 95 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 18 | Volonté | 90 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 50 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 45 % |
| Baratin | 45 % |
| Bibliothèque | 60 % |
| Discrétion | 55 % |
| Équitation (cheval, chameau) | 70 % |
| Mythe de Cthulhu | 22 % |
| Négociation | 55 % |
| Orientation | 45 % |
| Persuasion | 90 % |
| Sciences de la vie : histoire naturelle | 45 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 85 % |
| - archéologie | 82 % |
| - histoire | 65 % |
| Sciences occultes | 65 % |
| Survie | 71 % |
| Trouver Objet Caché | 65 % |

**Langues**

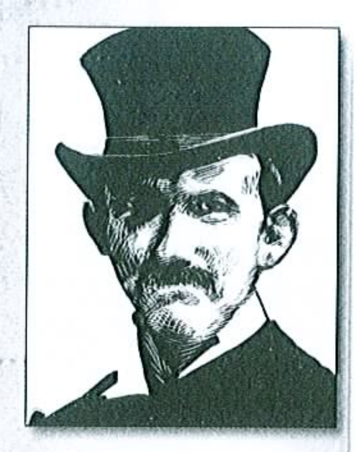
| | |
|---|---|
| Anglais | 95 % |
| Arabe | 65 % |
| Latin | 44 % |

**Attaques**

| | |
|---|---|
| • Bagarre dégâts 1D3 + Impact | 67 % |
| • Couteau dégâts 1D4 + Impact | 45 % |
| • Revolver .45 automatique dégâts 1D10+2 | 75 % |

**Sortilèges**

Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Signe des Anciens, Signe de Voor



## Jason Gaspard

**37 ans, Mage en devenir**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13(18) | Prestance | 65 % (90 %) |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 13 | Puissance | 65 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 16 | Connaissance | 80 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 18 | Volonté | 90 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 50 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 65 % |
| Bibliothèque | 45 % |
| Crédit | 03 % |
| Mythe de Cthulhu | 25 % |
| Négociation | 75 % |
| Persuasion | 85 % |
| Psychologie | 65 % |
| Sciences de la vie : pharmacologie | 15 % |
| Sciences formelles : | |
| - astronomie | 45 % |
| - chimie | 15 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 25 % |
| - archéologie | 15 % |
| - histoire | 30 % |
| Sciences occultes | 75 % |
| Trouver Objet Caché | 65 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 80 % |
| Français | 80 % |
| Latin | 60 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Fleuret d'escrime dégâts 1D6+2 | 55 % |
| • Stiletto dégâts 1D4+2 | 45 % |

**Sortilèges**

Engendrer la Prospérité*, Influence Bienfaitrice*





L'assurance réservée qu'il n'y a aucun détail secret à ces récits ne fera que le convaincre que les investigateurs lui cachent quelque chose. Le reste de l'Œil est alternativement scandalisé et titillé par la connaissance du Mythe. Bien que la plupart soit prêts à discuter de toute information révélée par les personnages-joueurs, il y aura suffisamment de membres dégoûtés par de telles histoires pour que des échos des discussions blasphématoires parviennent au Dr Rapash.

Finalement, l'Œil d'Amara sait très peu de choses sur les Secrets qui Attendent au Dehors, et les initiés ne verront dans la société guère plus qu'une imitation bon-marché de l'Ordre Hermétique de l'Aube dorée. L'Œil peut néanmoins servir de source d'investigateurs de remplacement à une campagne. *L'Aube Dorée*, l'excellent recueil de scénarios victoriens pour *L'Appel de Cthulhu* chez Jeux Descartes, est plein d'informations qu'un gardien pourrait emprunter pour ajouter du sel à l'appartenance à une société occulte.

Bien que des investigateurs puissent rapidement se lasser de la société, quelques avantages peuvent y être gagnés, comme l'accès à son impressionnante bibliothèque de littérature occulte :

- *Le Magus*, par Francis Barrett (*Sciences occultes* +7 %)
- *L'histoire de la magie*, par Eliphas Levi, traduit par A.E. Waite (*Sciences occultes* +7 %)
- *Le rameau d'or*, par Sir George Frazier (*Sciences occultes* +5 %)
- *Le culte des sorcières en occident*, par Margaret Murray (*Sciences occultes* +1 %)
- *La Magie sacrée ou le livre d'Abramelin le Mage*, traduction de A.E. Waite (*Sciences occultes* +3 %)
- *Isis dévoilée*, par Madame Blavatsky (*Sciences occultes* +6 %)
- *La doctrine secrète*, par Madame Blavatsky (*Sciences occultes* +5 %)

L'Œil ne possède qu'un seul véritable tome du Mythe dans sa collection :

### Le manuscrit de Sussez

*(copie de l'Œil d'Amara)*

En anglais, traduit de l'original en latin par le baron Frédéric de Sussex, 1598 ; traduit en anglais moderne par le révérend Arthur Brooke Winters-Hall en 1915, partiellement recopié par Jason Gaspard aux environs de 1923. Cette liasse pauvrement reliée de 200 pages dactylographiées est une copie incomplète de l'étude et traduction par le révérend Winters-Hall du *Cultus Maleficarum* du Baron Frédéric, lui-même résumé et traduction incomplète du Necronomicon de Wormius. Gaspard a sauté des sections entières du volume et ses tentatives pour reproduire les diagrammes internes sont, pour parler poliment, sévèrement biaisées. L'ensemble détaille l'existence des Grands Anciens et d'une pléthore de démons et d'entités inférieures, bien que les noms et attributs aient été si déformés par les traductions successives que même les érudits du Mythe pourraient avoir du mal à en tirer des données valables. Une description partielle de l'histoire pré-humaine est également incluse. La majorité du volume consiste en de longues invocations et rituels divers destinés aux Grands Anciens, tellement expurgés et déformés qu'aucun ne fonctionne. Peu dans l'Œil peuvent s'y retrouver dans ce volume, et les membres ne s'y réfèrent que rarement.

**Complexité** : Cryptique (90 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 3
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

### Les secrets de l'Œil

Après avoir participé aux meetings de l'Œil pendant quelques temps (1D6 mois), les joueurs initiés laissant traîner leurs yeux et leurs oreilles auront appris les choses suivantes. Un ou plusieurs des éléments donnés ci-dessous peuvent devenir des scénarios complets si le gardien le désire.

- Jason Gaspard n'a pas d'autre emploi – il vit seulement des cotisations de l'Œil et réside à la loge à plein temps. Il est connu pour être un meneur volontaire et charismatique. La plupart des membres pensent qu'il est le véritable leader de la société, bien que les spéculations abondent sur l'identité véritable du maître secret. Gaspard utilise la menace de la déception du maître pour tenir les membres dans le rang, et son charisme brut et sa forte personnalité lui ont valu plusieurs liaisons avec des membres féminins.

- Qui est le maître secret ? Des personnages-joueurs observateurs peuvent, après quelques mois, découvrir son identité avec un test réussi de *Trouver Objet Caché* suivi par un test d'Intuition. Le maître et fondateur de l'Œil d'Amara n'est nul autre que le Dr Desmond Rapash, le vieux directeur du département de religion de Miskatonic. Il fonda la société pour explorer les versants les plus ésotériques du christianisme et de la spiritualité, mais a depuis perdu beaucoup du zèle des premiers jours. Son intérêt diminué et son âge avancé ne le laissent que marginalement impliqué dans les affaires du groupe. Il laisse les problèmes quotidiens à Gaspard qui effectue un travail admirable.

- Des problèmes pourraient se développer au sein de l'Œil. Plusieurs des plus jeunes membres, menés par l'étudiant Walter Williams (qui connaît accidentellement l'identité du maître secret) croient que les principes rigides de Rapash sont en train de tuer l'ordre.

- Williams (et Whidden, entre autres) pense que le véritable potentiel de la bibliothèque reste à découvrir, et demande un relâchement de la prohibition contre les expérimentations de sorcellerie. Gaspard a pris ses distances avec le groupe tout en l'encourageant tacitement. Les dissidents, qui s'appellent entre eux « les chercheurs audacieux », attendent avec impatience le jour où Rapash se retirera et où ils pourront réinventer l'Œil.

- Gaspard possède-t-il un objectif secret ? L'occultiste charismatique a lu l'intégralité de la bibliothèque de la société, et est fasciné par

## Magie occulte

La tradition hermétique magique d'occident, représentée par la compétence *Sciences occultes*, a toujours été traitée comme une entité distincte dans *l'Appel de Cthulhu*, exclusive du Mythe et beaucoup moins puissante. Si le gardien le souhaite, il peut étendre l'univers magique de sa campagne pour y inclure des sortilèges plus « prosaïques ». Voir l'option « Sortilèges hermétiques » dans le chapitre « Les rayonnages obscurs » pour des suggestions.

les fragments de « sombres vérités primordiales » (c.a.d. Le Mythe de Cthulhu) qu'il a découverts jusqu'ici. Magicien amateur, il a appris juste assez de magie hermétique pour rester fermement attaché à l'Œil, lequel lui fournit aussi une vie agréable. Gaspard a faim de savoir magique mais n'a pas encore appris le moindre sortilège du Mythe. Est-il simplement prudent et satisfait de voir les autres comme Williams ou Whidden prendre tous les risques ? Ou bien nourrit-il de plus diaboliques idées, n'attendant qu'une occasion de montrer son âme véritable ? Peut-être n'est-il rien de plus qu'un cynique narcissique obnubilé par sa propre personne, incapable de penser à autre chose qu'à sa propre satisfaction. Au gardien de décider.

## Le Collegium Arcana

Rejeton du mystérieux ordre des rosicruciens, ce soi-disant « collège caché » consiste en trois magiciens blancs opérant en secret sur le campus de Miskatonic. Les membres de la triade cachée (un autre nom que se donnent les mages) sont tous des professeurs intégrés dont les expériences avec l'ésotérisme et l'hermétisme sont tenues secrètes. Nul sur le campus ne connaît ne serait-ce que l'existence du Collegium, à l'exception du chasseur de conspirations Scott Whidden qui n'en a lui-même qu'une très vague idée.

La triade se rencontra pour la première fois en 1918, la veille de l'entrée de l'Amérique dans la Grande Guerre. Les Dr Aaron Chase et Swanson Ames et le professeur Cornelius Kramer, tous déjà puissants mages hermétiques, furent guidés au même endroit par un enchevêtrement complexe de signes astrologiques et kabbalistiques. Les trois professeurs furent surpris d'apprendre que leurs collègues pratiquaient depuis longtemps la magie juste sous le nez des deux autres. Ils décidèrent que cette convergence ne pouvait être due au hasard, et firent solennellement vœu de s'allier pour leur éducation et leur profit mutuels.

La triade cachée se rencontre dans une petite demeure sur une rive du fleuve Miskatonic, à seulement quelques minutes en voiture au nord d'Arkham en suivant West River Street. La maison isolée appartenait autrefois aux parents de Kramer et lui servait depuis à se retirer de la bruyante vie du campus. Le sanctuaire intérieur de la triade est situé dans une pièce secrète équipée d'un cercle magique ornementé, d'outils rituels de toutes sortes et de la bibliothèque du Collegium. Des rituels assurant la santé, la bonne fortune et l'anonymat du groupe y sont pratiqués à chaque solstice et à chaque équinoxe, et les trois hommes se rencontrent rarement plus d'une fois par mois pour discuter du fruit de leurs recherches.

Comme il convient à de vrais rosicruciens, les objectifs du Collegium Arcana sont l'illumination magique et l'amélioration de la vie de ses membres et du monde en général. Tous trois sont parfaitement au courant des activités de l'Œil d'Amara mais considèrent ses leaders et ses membres comme les pires charlatans qui soient. Jusqu'à peu, la triade utilisait fréquemment les tomes occultes de la bibliothèque Orne, travaillant diligemment aux objectifs alchimiques qui pourraient réaliser ses rêves.

La réorganisation de la bibliothèque et la création de la Collection réglementée, toutefois, ont compliqué les explorations des trois sorciers. Habitués depuis longtemps à mener leurs recherches comme ils l'entendaient, ils craignent que devoir signer pour emprunter un livre (ou pire, avoir un assistant bibliothécaire qui les surveille pendant qu'ils lisent) ne déchire rapidement la toile de secrets que le Collegium a tissé autour de lui. Chase, Ames et Kramer ont discuté d'un certain nombre d'options, de l'initiation d'Armitage au sein du cercle à l'apprentissage de magies noires leur permettant d'entrer dans la bibliothèque sans être vus. Jusque là, la manie du groupe pour les cachotteries et les scrupules l'ont empêché de choisir un mode d'action, mais les choses pourraient bientôt changer.

Les motivations et les ambitions personnelles pourraient s'insinuer lentement dans les travaux éclairés et les relations des magiciens. De récents problèmes de santé ont laissé le Dr Chase terrifié par son affligeante mortalité, et avide de trouver un moyen magique pour réparer sa santé au plus vite. Son obsession pourrait l'amener à des actions risquant de mettre en danger la discrétion du groupe, une conséquence que les deux autres membres refusent de considérer. Kramer, lui, a entendu l'appel de plus verts pâturages et risque de quitter le groupe. Enfin, comme décrit dans « Jokers » pages 177 et suivantes, Swanson Ames est bien plus qu'il ne paraît.

### La collection magique du Collegium

Un sortilège de Sceau d'Isis* protège la salle de travail des adeptes rosicruciens du Collegium. Il est maintenu en permanence et enchanté avec 30 Points de Magie. La pièce contient les objets suivants :

**Cercle magique** : enchanté en permanence via le sacrifice de points de POU, ce cercle ajoute 2 au POU effectif de quiconque lance un rituel hermétique à l'intérieur (comme décrit dans l'appendice « Nouvelle magie », tous les rituels hermétiques nécessitent des tests de POU pour fonctionner).

**Composantes rituelles** : un brasier, une dague, une baguette et un calice enchantés, additionnés d'une série de bandeaux et d'écharpes de diverses couleurs correspondant à la fois aux éléments primaires et aux



## Walter Williams

**23 ans, Etudiant diplômé et occultiste en herbe**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 09 | Prestance | 45 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 15 | Connaissance | 75 % |
| INT | 11 | Intuition | 55 % |
| POU | 11 | Volonté | 55 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 16 |
| Santé Mentale | 50 |

**Compétences**

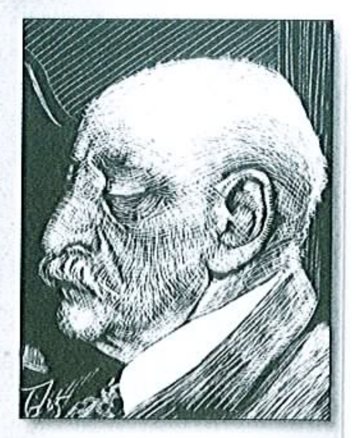
| | |
|---|---|
| Athlétisme | 50 % |
| Baratin | 45 % |
| Bibliothèque | 45 % |
| Conduite | 40 % |
| Culture artistique : | |
| - littérature | 65 % |
| - poésie | 45 % |
| Crédit | 25 % |
| Écouter | 65 % |
| Métier : serrurerie | 25 % |
| Photographie | 25 % |
| Persuasion | 35 % |
| Sciences occultes | 35 % |
| Se cacher | 50 % |
| Trouver Objet Caché | 75 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 90 % |
| Latin | 45 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre | 55 % |
| dégâts 1D3 + Impact | |



## Dr Aaron Chase

**67 ans, Classiciste et magicien inavoué**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 09 | Endurance | 45 % |
| DEX | 09 | Agilité | 45 % |
| FOR | 08 | Puissance | 40 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 23 | Connaissance | 99 % |
| INT | 17 | Intuition | 85 % |
| POU | 17 | Volonté | 85 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 03* |
| *auparavant 10* | |
| Santé Mentale | 82 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 20 % |
| Bibliothèque | 78 % |
| Conduite | 35 % |
| Équitation | 25 % |
| Mythe de Cthulhu | 06 % |
| Persuasion | 55 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 35 % |
| - archéologie | 20 % |
| - histoire | 35 % |
| Sciences occultes | 57 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 99 % |
| Aramaïque | 30 % |
| Grec | 65 % |
| Latin | 95 % |
| Sanskrit | 30 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

**Sortilèges**

Altérer le Climat*, Chant de Thoth*, Détecter un Enchantement*, Enchanter une Lame*, Éveiller sa lumière intérieure*, Prédiction*, Immunisation*, Sceau d'Isis*, Trancher les Liens de l'Amitié*, Suspicion Suspendue*, Voix de Ra*.

maisons du zodiaque. Quand ces objets sont utilisés conjointement à un rituel hermétique (un score de *Sciences occultes* minimum de 35 % est requis pour les utiliser), ils augmentent le POU effectif du lanceur de 1 pour la détermination du succès du sortilège.

**Bibliothèque magique :** le Collegium garde généralement sa collection de tomes magiques dans son sanctuaire caché, bien que les mages aient déjà emprunté un ouvrage pour l'étudier tranquillement chez eux. Les ouvrages marqués d'un astérisque (*) sont décrits aussi dans la section « Les ouvrages d'occultisme » p.174 du LdB. La bibliothèque comporte les livres suivants :

- **Archidoxe magique** – en allemand, par Paracelse
  **Complexité** : Délicat (30 %)
  **Durée** : Semaines
  **Occultisme** : 3
  **SAN** : 0
  **Sortilèges** : Appeler l'Esprit des Morts, Éveiller sa lumière intérieure*, Prédiction*, Immunisation*

- **Clavis Alchemae** – en latin, par Robert Fludd
  **Complexité** : Délicat (30 %)
  **Durée** : Jours
  **Occultisme** : 5
  **SAN** : 0
  **Sortilèges** : Détecter un Enchantement*, Enchanter une Lame*, Prédiction*, Suspicion Suspendue*

- ***La Table d'émeraude** – en latin, auteur inconnu
  **Complexité** : Complexe (70 %)
  **Durée** : Semaines
  **Occultisme** : 3
  **SAN** : 0
  **Sortilèges** : aucun

- **De Occulta Philosophia** – en latin, par Agrippa. Grandement inférieur à la copie de la bibliothèque Orne.
  **Complexité** : Délicat (30 %)
  **Durée** : Semaines
  **Occultisme** : 3
  **SAN** : 0
  **Sortilèges** : Prédiction*, Immunisation*

- **De Quinta Essentia Philosophorium** – en latin, par Edmund Dickerson
  **Complexité** : Délicat (30 %)
  **Durée** : Semaines
  **Occultisme** : 1
  **SAN** : 0
  **Sortilèges** : Éveiller sa lumière intérieure*

- **Fama Fraternitatis** – en latin, auteur inconnu. Ce texte quintessentiel marqua les débuts du mouvement rosicrucien dans le monde occulte. Le contenu embrouillé est rempli d'allégories confondantes, d'indices cryptiques et de codes cachés montrant la voie vers l'illumination suprême, l'ordre caché des rosicruciens, les chevaliers du temple... les trois à la fois, ou aucun.
  **Complexité** : Délicat (30 %)
  **Durée** : Semaines
  **Occultisme** : 3
  **SAN** : 0
  **Sortilèges** : Voile d'Indifférence*, Détecter un Enchantement*, Enchanter une Lame*, Éveiller sa lumière intérieure*, Prédiction*, Immunisation*

- **La clé inférieure de Salomon** (alias le *Legemeton*) – en anglais, traduction de Samuel Liddel.
  **Complexité** : Ardu (50 %)
  **Durée** : Semaines
  **Occultisme** : 6
  **SAN** : 0
  **Sortilèges** : Altérer le Climat*, Détecter un Enchantement*, Engendrer la Prospérité*, Éveiller sa lumière intérieure*, Influence Bienfaitrice*, Prédiction*, Immunisation*, Suspicion Suspendue*, Trancher les Liens de l'Amitié*

- ***Pert Em Heru** – égyptien traduit vers l'anglais
  **Complexité** : Complexe (70 %)
  **Durée** : Semaines
  **Occultisme** : 4
  **SAN** : 0
  **Sortilèges** : Sortilèges : Appeler l'Esprit des Morts, Chant de Thoth*, Sceau d'Isis*, Voix de Ra*

### Les rosicruciens

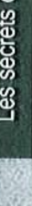
Les rosicruciens sont un des piliers du monde occulte, leur réputation étant presque aussi grande que celles des chevaliers du temple. Ils sont surtout connus pour les manifestes occultes qu'ils ont publiés et distribués en Europe aux quinzième et seizième siècles, et pour leur dévotion aux études kabbalistiques et à l'alchimie. Certains pensent que les rosicruciens sont les survivants cachés des templiers officiellement démantelés en 1311, d'autres croient qu'il s'agit d'un ordre bien plus ancien de mystiques européens voués à la préservation d'anciens secrets soufis et moyen-orientaux concernant l'alchimie et la science magique. D'autres encore les considèrent comme des imposteurs – n'importe quel apprenti-magicien n'a qu'à entourer son travail de symboles rosicruciens et à clamer une illumination en provenance de quelques maîtres secrets pour donner à ses écrits une validité imméritée. Laquelle de ces descriptions est vraie ? Toutes ! Ou aucune, comme le gardien voudra.

Bien moins organisés que le culte du Mythe moyen, les rosicruciens des débuts du vingtième siècle sont faits d'une profusion d'organisations secrètes, de loges maçonniques, de sociétés théosophiques et de frimeurs occultes en quête de vérité mystique. Chacun tente de prouver à tous que sa magie fonctionne réellement et qu'il est le véritable ordre rosicrucien. Comme dans la plupart des groupes mystiques, le pouvoir se gagne à travers l'initiation, et les secrets ne sont donnés que comme récompenses après des études minutieuses et un travail acharné. La plupart des manifestes rosicruciens sont perclus de symbolisme et de métaphores occultes, et même les authentiques érudits peuvent avoir du mal à déchiffrer leurs énigmes empesées. Ces dernières, d'après la plupart des quêteurs, sont pleines d'indices cachés pouvant aider le lecteur suffisamment initié à trouver les maîtres secrets, gardiens des plus hautes arcanes alchimiques : la transmutation de l'or et la vie éternelle. Plus un groupe rosicrucien est connu, et plus il doit être loin de la vérité.

Certaines branches rosicruciennes sont plus pures que d'autres, et Chase a en fait réussi à atteindre le pouvoir magique véritable. Les investigateurs rejoignant sa quête pourraient tenter de découvrir le chemin de l'authentique illumination. Ce qu'ils trouveront au bout des câbles de marionnettiste qui animent les rosicruciens (s'ils trouvent quoi que ce soit) est à la discrétion du gardien. Tout ce charabia pourrait n'être qu'un paravent que les templiers maintiennent pour distraire les fouineurs de l'occulte. Voir « Les templiers », plus loin, pour plus de détails.

## Impliquer le Collegium dans une campagne

Comment un gardien devrait-il amener la triade dans une campagne à Miskatonic ? D'abord et avant tout, les rosicruciens du campus servent de biais par lequel les investi-



gateurs pourront apprendre la magie et utiliser des sortilèges moins dangereux que ceux du Mythe. Selon la façon dont ils sont approchés, les mages peuvent devenir de solides alliés ou de cruels ennemis.

Pour ce qui est de savoir comment un groupe d'investigateurs pourrait croiser la triade, le gardien possède plusieurs options. Un des mages pourrait commettre une imprudence, laissant tomber un indice sur ses activités ésotériques là où des investigateurs pourraient le trouver. Des chasseurs de cultes expérimentés sauteraient alors sur la chance de pouvoir découvrir un groupe secret de sorciers sur le campus. Alternativement, si les investigateurs sont les confidents et les alliés de la cabale Armitage, le bon bibliothécaire pourrait les envoyer chercher pourquoi Chase est si avide d'emprunter des livres de la Collection réglementée. La paranoïa de Scott Whidden pourrait aider ce dernier à découvrir le secret des trois professeurs, et des investigateurs qui auraient appris à suivre ses intuitions auraient la possibilité de se joindre à lui.

Bien évidemment, la triade pourrait venir jusqu'aux investigateurs. Si un des sorciers venait à apercevoir un personnage-joueur en train de lancer un sortilège ou être impliqué dans quelque activité paranormale que ce soit, le trio tenterait certainement d'en savoir plus et de découvrir ce que les investigateurs auraient à lui apprendre. Enfin, l'apprentissage est un des piliers de la philosophie rosicrucienne – peut-être le Collegium décidera-t-il qu'il est temps pour chacun de prendre un apprenti. Les candidats devront avoir un minimum de 16 en POU et une compétence *Sciences occultes* à 35 % pour ne serait-ce qu'être envisagés. Des investigateur suffisamment chanceux pour être initiés au sein du groupe pourront gagner l'accès à de grands secrets, mais à la condition de leur silence. Peut-être Chase tentera-t-il d'initier un confident d'Armitage, espérant l'utiliser comme moyen d'accès à la Collection réglementée. Si un personnage-joueur faisait preuve d'une aptitude avancée pour la magie et l'occulte, Ames et Kramer pourrait décider qu'il est temps d'éliminer Chase, l'élément imprévisible, et initier l'investigateur pour le remplacer.

## Dr Aaron Chase

Chase commença à étudier sérieusement l'occultisme alors qu'il était étudiant à l'université d'Oxford. A son vingt-et-unième anniversaire, son professeur conseiller lui donna une copie du *Fama Fraternitatis* (le premier manifeste rosicrucien) et l'initia aux arts magiques. Chase étudia ensuite l'alchimie et la sorcellerie hermétique. Il flirta avec diverses sociétés occultes durant sa jeunesse, puis décida d'arpenter seul le chemin vers la connaissance. Au fil des années il devint adepte dans de nombreuses techniques magiques, et sa carrière de professeur des langues classiques lui fournit un accès facilité aux livres ésotériques ou aux plus précieuses antiquités. Sa promotion à la tête du département lui offrit enfin l'influence et le temps libre dont il avait besoin pour se livrer entièrement à ses études secrètes. Il espère pouvoir un jour décoder les symboles cachés dans les premiers manifestes rosicruciens et prendre sa place parmi les maîtres secrets.

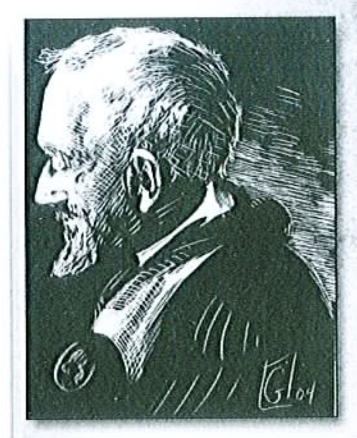
Récemment, néanmoins, les plans de Chase ont changé. Son attaque cardiaque lui a rappelé sa propre mortalité, lui imposant l'idée que son temps pourrait être plus court qu'il ne l'avait pensé. Il pourrait bien ne pas avoir le loisir de découvrir le secret de l'élixir de vie, aussi a-t-il décidé de recourir à de plus sombres magies si la kabbale et l'alchimie devaient ne pas suffire. Le professeur a quitté son poste pour se reposer, recouvrir ses forces et surtout lire. A peine a-t-il fait cela qu'Armitage a établi un nouvel ensemble de restrictions sur certains des volumes occultes de la bibliothèque Orne – les livres dont Chase a le plus besoin ! Pour empirer les choses, le professeur pressent une sorte d'accord silencieux entre Armitage et son successeur temporaire le Dr Rice. Les deux hommes suspectent-ils son secret ? Sont-ils eux aussi des mages ? Ses peurs ont commencé à dépasser sa raison, et Chase pourrait vite se heurter à la cabale Armitage.

## Dr Cornelius Kramer

Kramer grandit à Rhodes, en Allemagne, en tant que fils d'un professeur de philosophie, un père qui dirigeait le foyer en tyran. Bien qu'il tenta de se soumettre à la volonté de sa famille en rejoignant un séminaire luthérien à Wittenburg, il ne possédait pas les aptitudes pour cette voie et préféra s'enfouir sous les obscurs livres ésotériques qu'il trouva dans la bibliothèque du séminaire. Kramer s'intéressa rapidement à la tradition occulte allemande, dévorant les travaux de Böhme et de Paracelse et abandonnant l'hyper-rationalisme de son père au profit d'une haute dose de spiritualité et de mysticisme.

Kramer se délectait d'être né à Rhodes et d'avoir été éduqué à Wittenburg, exactement comme le Dr Faust, et voyait la coïncidence comme un signe de son avenir de mage. Après avoir voyagé en Amérique pour échapper aux troubles entourant la montée des Kaisers, il trouva du travail comme professeur de littérature germanique et mit ses études occultes de côté. D'abord installé à New York, il apprit l'existence des livres fabuleux archivés à Miskatonic et se rendit plusieurs fois là-bas pour les étudier. Il parvint finalement à obtenir un poste de jeune professeur à l'université, et depuis fréquente assidûment les collections de la bibliothèque. Au fil du temps le jeune homme indiscipliné est devenu un érudit pointilleux. Kramer espère encore pouvoir un jour commander à de véritables forces magiques.

Quand il découvrit pour la première fois les autres membres de la triade, Kramer fut terrifié. Son pouvoir, après tout, était limité et autodidacte. Il n'avait jamais été initié par un maître secret. Néanmoins, il est parvenu depuis à sauver les apparences et est devenu peu à peu l'égal de ses confrères. il a proposé au groupe d'utiliser son pied-à-terre et sert désormais de gardien de la bibliothèque. La magie est pour lui un mystère merveilleux, un art qu'il étudie avec bonheur.




### Dr Cornelius Kramer

**54 ans, Professeur d'allemand et jeune rosicrucien**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 10 | Prestance | 50 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 10 | Agilité | 50 % |
| FOR | 10 | Puissance | 50 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 24 | Connaissance | 99 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 18 | Volonté | 90 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 80 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 20 % |
| Bibliothèque | 88 % |
| Conduite | 35 % |
| Persuasion | 55 % |
| Pratique artistique : écriture | 65 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 35 % |
| - histoire | 45 % |
| - philosophie | 65 % |
| Sciences occultes | 45 % |
| Trouver Objet Caché | 40 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 99 % |
| Anglais | 99 % |
| Latin | 25 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.

**Sortilèges**

Chant de Thoth*, Détecter un Enchantement*, Éveiller sa lumière intérieure*, Prédiction*, Immunisation*, Sceau d'Isis*



## Malcolm Veidt

**27 ans, Enseignant, chercheur de l'occulte et serpent dans les buissons**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 11 | Endurance | 55 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 16 | Connaissance | 80 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 00 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 50 % |
| Baratin | 50 % |
| Comptabilité | 80 % |
| Connaissance : culte de Kingsport | 45 % |
| Droit | 25 % |
| Écouter | 65 % |
| Histoire de Kingsport | 40 % |
| Métier : serrurerie | 20 % |
| Mythe de Cthulhu | 35 % |
| Orientation | 30 % |
| Persuasion | 60 % |
| Psychologie | 25 % |
| Sciences humaines : | |
| - archéologie (égyptologie) | 40 % |
| - histoire | 55 % |
| Sciences occultes | 70 % |
| Se cacher | 25 % |
| Trouver Objet Caché | 35 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 35 % |
| Anglais | 90 % |
| Grec | 40 % |
| Latin | 50 % |

**Combat**

- Bagarre 55 %
  dégâts 1D3 + Impact
- Dague 45 %
  dégâts 1D4+2 + Impact *(blesse les créatures immunisées aux armes ordinaires)*
- Couteau à cran d'arrêt 45 %
  dégâts 1D4 + Impact
- Revolver automatique 9mm 40 %
  dégâts 1D10

**Sortilèges**

Chant de Thoth*, Instiller la Peur

Il y a à peine plus d'un an, Kramer a commencé à recevoir des lettres d'un ancien camarade de séminaire. Ce dernier lui a parlé d'un incroyable mouvement spiritualiste s'étendant en Allemagne, et a suggéré qu'il pouvait initier son vieil ami au sein d'une société secrète de vrais magiciens, la Thule Gesellschaft. Il n'y a qu'une seule condition : Kramer doit revenir en Allemagne pour recevoir l'initiation. Abandonnera-t-il ses collègues pour cette chance ésotérique ? S'il le fait, volera-t-il leur bibliothèque occulte ?

**Dr Swanson Ames** : ne semblant rien de plus qu'un professeur d'anglais aigri doté d'un intérêt de longue date pour l'occulte, Ames a toujours suivi la direction du Dr Chase au sein du Collegium. Selon le désir du gardien, néanmoins, ce doux dilettante pourrait devenir quelque chose de bien plus sinistre. Voir les pages 179-181 pour les détails.

# Des loups dans la bergerie

Pendant que certains à l'université Miskatonic se battaient pour freiner les noires marées du Mythe de Cthulhu, les forces du chaos et de la démence s'infiltraient dans le campus. Les individus suivants, tirés des fictions de Lovecraft et des scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, peuvent être aperçus en train de rôder aux confins de la vie du campus, et feraient d'excellents adversaires pour une campagne basée à Miskatonic. Ces agents du mal peuvent être simplement sinistres ou assurément mortels : deux cherchent un accès aux secrets de la bibliothèque Orne tandis que le troisième est un assassin extraterrestre en quête de victimes.

## Malcolm Veidt, habitant de Kingsport

Grand, pâle, les cheveux couleur sable et la voix douce, le visage de Veidt, toujours caché par ses grandes lunettes, semble presque figé sur un sourire en coin sardonique. Natif de Pennsylvanie, âgé de 27 ans, Malcolm vint dans la vallée du Miskatonic une fois finies ses études dans le Maine. Après avoir échoué au programme post-licence de Miskatonic, il chercha un travail dans toutes les écoles secondaires d'Arkham mais fut rejeté en raison de sa jeunesse, de ses notes guère flatteuses et de son attitude glacial. Il finit par s'installer dans la proche Kingsport, où il enseigne actuellement la comptabilité, le commerce et parfois l'anglais à la Hall School. Visitant fréquemment Arkham et Miskatonic, il passe ses weekends dans la bibliothèque Orne à effectuer des recherches pour un roman qu'il veut écrire à propos de la Nouvelle Angleterre coloniale.

Du moins est-ce ce qu'il prétend. En réalité, Veidt est un étudiant de l'occulte et de la magie. Pendant qu'il faisait ses études dans une petite université du Maine rural, il prit un travail de majordome chez un reclus du nom de Wilbur Akeley. Pendant les années qui suivirent, Akeley régala Veidt des longues histoires de son passé mouvementé (voir l'encart ci-contre), espérant transmettre ses connaissances à la nouvelle génération. D'abord sceptique, le jeune homme devint croyant lorsque son vieil employeur fit la démonstration du sortilège de Disparition* devant lui. Non content d'apprendre les secrets de la magie chez Akeley, Veidt empoisonna également son mentor et tenta de s'enfuir avec sa bibliothèque mystique. Le hasard et un juge local particulièrement diligent intervinrent néanmoins, et le jeune garçon ne put voler que quelques livres et attirails occultes avant que les biens ne soient envoyés à Miskatonic, comme convenu dans le testament du défunt aventurier. Malcolm acheva ses études dans le Maine puis se rendit aussi vite que possible à Arkham, avide de déchiffrer les secrets du pouvoir.

Les études initiales de Veidt se sont révélées relativement juteuses, mais la création par Armitage de la Collection réglementée l'a coupé de la connaissance qu'il désirait. Pour le moment, il se contente d'attendre et est sûr qu'il finira par trouver une solution ; il collectionne pendant ce temps les livres occultes et tente (jusque là sans succès) d'être sélectionné pour rejoindre la société de l'Œil d'Amara d'Arkham. Malcolm a également réussi à apprendre certains des plus noirs secrets de l'histoire de Kingsport, et cherche depuis l'ancien sanctuaire du culte de la ville.

Résident actuellement à la pension de la mère Gamble à Kingsport, Veidt possède une bibliothèque contenant plusieurs livres sur l'égyptologie (la plupart de Sir Wallis Budge), plusieurs travaux de théosophes et une copie volée du *Manuscrit de Sussex*. Il détient également plusieurs statuettes de divinités égyptiennes et une dague ornementée, enchantée par Akeley lui-même. Le garçon porte toujours un couteau à cran d'arrêt dans une des poches de son manteau et garde un pistolet automatique 9mm caché dans sa chambre. Il a réussi, grâce à un programme rigoureux de médiation théosophique, à raffiner la force psychique de son esprit et de sa volonté – lui permettant d'apprendre les sortilèges notés dans ses caractéristiques. La véritable magie lui est encore inaccessible.

Veidt peut facilement faire la rencontre d'un groupe d'investigateurs opérant sur ou autour de l'université Miskatonic, et fera tout pour être ami avec quelqu'un semblant être un initié de l'occulte en espérant pouvoir apprendre de lui. Il sera particulièrement attiré par des enseignants, cherchant à travers leur influence à accéder à la Collection réglementée. Pour prouver ses bonnes intentions, il pourrait offrir quelques-unes de ses connaissances sur Kingsport ou sur le Mythe (à moitié tirées des récits d'Akeley), son aide dans une investigation ou même un enseignement en techniques magiques.

Des investigateurs devraient faire attention toutefois. Veidt est un véritable sociopathe, un jeune homme dangereux qui ne reculera devant rien pour atteindre ses rêves de pouvoir, même pas devant le meurtre.

## Asenath Waite, étudiante d'honneur

Comme décrit dans la nouvelle de Lovecraft *Le monstre sur le seuil*, la native d'Innsmouth

## L'histoire de Wilbur Akeley

Wilbur Akeley (1838-1924) naquit à Portland, dans le Maine, et fit ses études à l'institut Miskatonic des arts libéraux de 1856 à 1859. Alors qu'il étudiait pour devenir professeur en langues classiques, il tomba sur d'étranges secrets cachés dans les immenses possessions de la bibliothèque. Une fois son diplôme obtenu, il voyagea à travers le monde pour tester la véracité de ces odieux ouvrages. L'érudit devenu aventurier rejoignit plusieurs sociétés maçonniques et mystiques, amassa une impressionnante collection de livres occultes et ésotériques et finit par s'opposer à plus d'un culte sinistre des coins les reculé du globe. Une sagaie lancée par un sauvage dégénéré du Congo mit fin à sa carrière en 1892 en lui ôtant l'usage de ses jambes. Handicapé, il revint dans le Maine où il vécut reclus le reste de sa vie. Après sa mort en 1924, l'intégralité de sa bibliothèque fut léguée à sa chère Miskatonic. Plusieurs de ses livres ont finit dans la Collection réglementée d'Armitage.

Asenath Waite vint à Miskatonic après avoir fini ses études à la Hall School de Kingsport, et constitue actuellement la fierté du cours de métaphysique médiévale du Professeur Shalad. Elle a aussi rapidement pris la place centrale du groupe décadent des bohémiens d'Arkham, et toutes sortes de rumeurs infâmes la suivent partout où elle va. Parmi les étudiants, on parle à demi-mots de sombres sabbats sous la lune, d'occultisme et de magie noire et de frasques sexuelles scandaleuses. D'autres histoires (certaines ayant suivi Asenath depuis Kingsport) sont centrées sur la personnalité hypnotique de la fille. Ses étranges manières (son maintien et son comportement suggèrent un cynisme ancien, expérimenté, bien loin de ce qu'on est en droit d'accepter chez une dame) ont été critiquées par certains de ses professeurs, mais jusqu'ici la jeune femme à la beauté obsédante a obtenu des notes plus élevées les unes que les autres. Il est impossible de critiquer son intellect. Elle montre d'ailleurs une aptitude particulière pour l'histoire et la philosophie.

La beauté aux cheveux noir de corbeau et à la peau d'ivoire n'est pas ce qu'elle semble être. Des années auparavant, le père d'Asenath, l'infâme sorcier Ephraïm Waite d'Innsmouth, échangea sa psyché avec celle de sa fille en utilisant le sortilège Transfert d'Esprit*. Une fois le transfert terminé, Asenath (Ephraïm) empoisonna le vieux corps fatigué de son père et quitta Innsmouth pour toujours. Il voit désormais le transfert d'esprit comme la clé de l'immortalité, bien qu'il supporte mal son confinement actuel dans ce qu'il voit comme le corps faible d'une femelle inférieure (un corps corrompu par la marque d'Innsmouth de surcroît !). Il a déjà choisi son successeur : le poète local Edward Pickman Derby, jeune, intelligent, riche, influent et (plus important) sans grande volonté. La romance naissante entre Derby et Asenath est dans toutes les bouches des bohémiens et de la haute société d'Arkham. Tous deux se marieront la nuit d'halloween de 1929.

Asenath/Ephraïm est membre du culte du crâne, une secte secrète adorant les Grands Anciens dans les forêts du Maine. Rival terrible du culte des sorcières d'Arkham, ses membres prient Shub-Niggurath dans des cercles cachés de pierre dressées, et mènent leurs rites hideux dans les chambres souterraines où traînent les Shoggoths. Le nom de secte de Waite est Kamog. Elle se tient à l'écart du culte d'Arkham et limite ses interactions avec la secte du crâne depuis son arrivée à Miskatonic, craignant les conflits qui suivraient certainement si sa présence venait à être découverte.

Le principal but de Waite à Arkham est l'acquisition du corps de Derby (et avec sa santé, ses biens et son identité), un procédé encore à des années d'aboutir. Entre temps, elle s'occupe de ses études à Miskatonic et a commencé à lire certains des livres de l'immense corps ésotérique de la bibliothèque. Elle espère trouver une version plus rapide et plus facile du sortilège Transfert d'Esprit* dans certains de ces infâmes grimoires, et souhaite également augmenter ses pouvoirs magiques par l'étude des tomes magiques.

Ses recherches dans le Necronomicon de Wormius ont été interrompues à l'automne 1928 lorsque la Collection réglementée a été mise en place. Le Dr Armitage (lequel a immédiatement pris en aversion la jeune Waite) lui a expressément refusé l'accès au Necronomicon ou à tout autre titre qu'elle pourrait nommer, clamant que les projets de restauration rendent ces ouvrages indisponibles pour quelques temps. La jeune fille, imperturbable, a désormais recours à une autre tactique. Son sujet de thèse de dernière année traitera des variations de traduction des différentes versions du Necronomicon, sujet qui demandera évidemment un accès étendu au livre. Peut-être que le Dr Shalad pourra mettre suffisamment de pression sur le bibliothécaire borné. Si cela échoue, Waite sera patiente : une fois Derby assimilé, peut-être son statut d'auteur lui permettra-t-il d'obtenir un accès. Sinon, elle envisagera Mrs Loring ou le Dr Llanfer comme sujet de possession...

Les machinations discrètes sur le long terme d'Asenath la rendent peu crédible comme antagoniste d'une campagne de *L'Appel de Cthulhu*, bien que la mystérieuse beauté puisse

## La destiné de Waite

Asenath Waite et Edward Derby se marieront à l'automne 1929. Tôt pendant l'hiver de 1932, Derby, réalisant les intentions blasphématoires de sa femme, la battra à mort avant qu'elle ne puisse effectuer l'ultime transfert. Le jeune poète cachera son corps au sous-sol du manoir Crowninshield avant de tomber sous les coups d'un effondrement nerveux. L'esprit de Waite s'attardera après la mort, néanmoins, et deux jours après le meurtre échangera sa place avec Derby, occupant son corps à l'asile d'Arkham et enfermant l'esprit du poète dans le cadavre brisé d'Asenath. L'esprit tenace de la victime parviendra pourtant à traîner son corps sans vie jusqu'à la porte d'entrée de son vieil ami et confident Daniel Upton. Ce dernier, réalisant que la longue névrose de son ami est en fait toute autre chose, se rend directement à l'asile et met six balles dans le corps de Derby, tuant apparemment le possédé. Est-ce là la fin d'Ephraïm Waite ? Upton demande à la police de brûler le corps – après tout, si le sorcier a une fois réussi un transfert d'esprit après la mort de son hôte, il pourrait tout à fait recommencer.




## Asenath (Ephraïm) Waite

**23 (76) ans, Sorcier et voleur de corps**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15* | Prestance | 75 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 23 | Connaissance | 99 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 18 | Volonté | 90 % |

**Waite a les yeux protubérants, fréquents chez les habitants d'Innsmouth, mais est autrement plutôt jolie*

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 00 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 40 % |
| Bibliothèque | 72 % |
| Conduite | 70 % |
| Discrétion | 65 % |
| Mythe de Cthulhu | 72 % |
| Nager | 85 % |
| Persuasion | 70 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 45 % |
| - histoire | 75 % |
| Sciences occultes | 55 % |
| Se cacher | 45 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 35 % |
| Trouver Objet Caché | 55 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Arabe | 60 % |
| Anglais | 99 % |
| Latin | 60 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre<br>dégâts 1D3 + Impact | 60 % |
| • Dague<br>dégâts 1D4+2 + Impact | 45 % |

**Sortilèges**

Altérer le Climat*, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Atrophie d'un Membre, Contacter un Profond, Contacter une Goule, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Invoquer la Brume de Releh*, Domination*, Transfert d'Esprit*, Terrible Malédiction d'Azathoth



## Basil Ives

**27 ans, Peintre professionnel**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 17 | Prestance | 85 % |
| CON | 16 | Endurance | 80 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 13 | Puissance | 65 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 13 | Connaissance | 65 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 18 | Volonté | 90 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 00 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 55 % |
| Baratin | 30 % |
| Bibliothèque | 40 % |
| Conduite | 55 % |
| Crédit | 35 % |
| Discrétion | 40 % |
| Écouter | 50 % |
| Mythe de Cthulhu | 40 % |
| Négociation | 50 % |
| Photographie | 50 % |
| Pratique artistique : | |
| - dessin | 75 % |
| - peinture | 85 % |
| - sculpture | 35 % |
| Psychologie | 45 % |
| Sciences humaines : histoire | 35 % |
| Se cacher | 45 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 72 % |
| Trouver Objet Caché | 80 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 65 % |
| Italien | 25 % |

**Attaques**

- Bagarre 50 %
  dégâts 1D3 + Impact
- Fouet 75 %
  dégâts 1D3 ou prise
- Couteau 50 %
  dégâts 1D6 + Impact
- Revolver .38 40 %
  dégâts 1D10

La nuit, le Shan prend totalement le contrôle de Ives, et toutes ses compétences, sortilèges et armes peuvent être utilisés à volonté

**Armure** : aucune, mais immunisé aux dégâts grâce à un artefact magique, voir « les peintures d'Ives », ci-contre.

servir de pourvoyeuse d'informations occultes ou même d'enseignement magique. Son mode opératoire prudent et indirect en font une source importante d'accroches scénaristiques, néanmoins, à condition que les investigateurs soient prêts à supporter les dégâts que leur réputation subira en raison de leur association avec l'inquiétante jeune femme.

Asenath Waite a laissé plusieurs tomes derrière elle à Innsmouth et paierait cher pour les récupérer. Elle détient quantité d'autres secrets et tâches secrètes demandant à être effectuées – un excellent travail à temps partiel, à réserver aux investigateurs confirmés. Si sa vraie nature devait être découverte ou si elle venait à être trahie, elle deviendrait un mortel adversaire.

### L'artiste en résidence Basil Ives

Un assassin dérangé est tapi à Miskatonic, caché au sein du corps enseignant. En congé en Angleterre au début de 1928, Ives a visité la zone de Goatswood et y a été infecté par un Shan, un des hideux Insectes de Shaggai. La répugnante créature l'a rendu depuis complètement fou, et prend désormais le contrôle de son corps chaque nuit tandis que le jour, son esprit est esclave du « maître », la voix incessante qu'il entend dans sa tête. L'insecte poussera bientôt Ives à commettre une série de crimes monstrueux à Kingsport et à Arkham, comme décrit dans le scénario « Fondu au gris » des *Contes de la Vallée du Miskatonic*. Les étudiants qui l'adorent pourraient bien devenir ses victimes.

Le Shan ne sait rien de la collection ésotérique de la bibliothèque Orne et se moquerait probablement de l'existence des livres s'il l'apprenait. Ives ou l'insecte qui le domine ne sont pas assez déments pour risquer d'être découverts. Une fois les atroces meurtres commencés, tout groupe d'investigateurs basé sur l'université risque de se précipiter sur l'affaire, loin de suspecter que le tueur est un membre de leur chère Miskatonic. Ives sera très difficile à découvrir, et n'hésitera pas à détruire ceux qu'il verra comme une menace.

**Les peintures de Ives** : suivant les instructions du Shan, Ives a créé un autoportrait magique qui le rend immunisé aux blessures. Chaque volume de sang humain (équivalent à un point de TAI) sacrifié à la peinture lui permet d'absorber 1 point de dégâts. Ives a déjà sacrifié l'équivalent de 98 doses mais l'insecte a poussé le pauvre peintre à de tels abus et mutilations qu'il ne reste plus que 45 points d'absorption. S'il est blessé en combat, Ives sent la douleur, mais la blessure guérit instantanément avant d'apparaître magiquement sur le portrait comme un éternel rappel de ce qui est arrivé. Si le tableau est détruit, Ives subit toutes les plaies absorbées (53 points jusqu'à présent) le condamnant à une mort atroces. Il garde son portrait soigneusement caché.

Voir les blessures de Ives guérir instantanément demande un test de Santé Mentale pour une perte de 1/1D2 SAN. Voir une blessure apparaître sur le tableau coûte 0/1 SAN, tandis qu'assister à la mort horrible de Ives une fois l'œuvre détruite coûte 1/1D6 SAN.

### L'Insecte de Shaggai

**Menace tapie**

| | | | |
|---|---|---|---|
| CON | 03 | Endurance | 15 % |
| DEX | 32 | Agilité | 99 % |
| FOR | 03 | Puissance | 15 % |
| TAI | 01 | Corpulence | 05 % |
| INT | 20 | Intuition | 99 % |
| POU | 21 | Volonté | 99 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Mouv | 04 / 40 en vol |
| Points de Magie | 21 |
| Points de Vie | 02 |

**Combat**

- Parasitage 60 %
  prise de contrôle progressive une fois que l'insecte a pénétré le cerveau de la victime
- Neurofouet 50 %
  dommages spéciaux (cf. règles de *L'Appel de Cthulhu*)
- Rayon désintégrateur 35 %
  dégâts 2D10+2

**Sortilèges**

Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Ithaqua, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Atrophie d'un Membre, Cauchemar, Contacter un Chthonien, Création de Portail, Déflagration Mentale*, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Suggestion Mentale*, Terrible Malédiction d'Azathoth

**Perte de SAN** : 0/1D6 SAN si révélé

# Cultes du campus

Les adorateurs dévoués du Mythe de Cthulhu se rassemblement généralement en cultes. La section suivante décrit la présence de deux des plus infâmes de la région de Lovecraft sur le campus de Miskatonic.

### L'ordre ésotérique de Dagon

Les familles importantes d'Innsmouth envoient leurs plus brillants enfants à Miskatonic depuis des générations, et l'actuel corps étudiant comporte trois d'entre eux : la dernière-année Rebecca Brewster, la star de football Horatio Marsh et le première-année Percival Marsh. Tous trois sont parfaitement au courant de la réputation de leur ville d'origine et cachent leur origine à leurs pairs, clamant venir de Gloucester ou de Long Island. Aucun d'entre eux ne montre encore de signes importants de la Marque d'Innsmouth, mais tous sont impatients de voir ce changement arriver. Ils ont assisté au raid des Fédéraux sur leur ville au début de 1928 avec un mélange de rage et de terreur, et ont été soulagés lorsque les autorités les ont oubliés dans leur rafle des citoyens. Ils tentent actuellement de trouver comment lever des fonds pour rester à l'université, maintenant que leurs riches familles ont été détruites.

Dans les derniers mois, tous trois ont joint leurs forces aux répugnants serviteurs hybrides d'Asenath Waite (voir ARK 1012 et *Le monstre sur le seuil* pour des détails) afin de rétablir l'ordre ésotérique de Dagon et le groupe a commencé à se réunir secrètement dans

l'église abandonnée de West Church sur Main Street (ARK 409). Le culte commence petit, mais nourrit de grands espoirs : il envisage de recruter de nouveaux membres parmi le groupe universitaire des bohémiens et la population immigrée qui vit le long du fleuve d'Arkham. Son but premier est d'obtenir l'accès à la copie de la bibliothèque des *Écrits de Ponape* afin d'apprendre le sortilège Contacter un Profond et renouer avec les survivants de l'attaque sur Y'ha N'thlei. Les sacrifices humains suivront. Si personne ne vient le déranger, le nouveau culte pourrait attirer des Profonds migrant vers Arkham, lesquels fonderaient une colonie dans les grottes et les tunnels inondés sous les rives du Miskatonic. D'ici quelques années, l'ombre d'Innsmouth pourrait bien tomber sur la ville.

## Rebecca Brewster

Dernière-année en français, Rebecca est la plus vieille fille de Jeremiah Brewster, haut prêtre de l'ordre à Innsmouth. Cette grande fille dégingandée n'avait pas su montrer la moindre des aptitudes magiques de son père et avait toujours été une sorte de déception pour sa famille. Envoyée à l'origine à Miskatonic pour y trouver un riche mari de Boston ou de Gloucester (et ainsi contribuer à étendre la bénédiction des Profonds au reste de la Nouvelle Angleterre), Rebecca était au fond venue pour profiter d'une vie libérée des influences de son père. Au début de sa troisième-année, c'était une étudiante insouciante, indépendante et impatiente de construire sa vie comme elle l'entendait, loin de l'ombre d'Innsmouth.

Tout cela changea en février 1928, lorsque les troupes fédérales attaquèrent, détruisant l'ordre ésotérique de Dagon et rasant la quasi-totalité de sa ville natale. Rebecca passa cette nuit ravagée par des cauchemars lui montrant l'assaut, et au moment où Jeremiah Brewster tomba en défendant le temple de Dagon, il cria une invocation envers sa fille lui demandant de le venger. Rebecca l'entendit, et se réveilla en hurlant au moment où lui parvint le cri qui s'éleva de Y'ha N'thlei quand les mines sous-marines explosèrent. Elle se réjouit en voyant que des branchies avaient émergé cette même nuit, et prit cela comme un signe de la divine faveur de Père Dagon. Sa santé mentale ébranlée, Rebecca a été ressuscitée dans la vraie foi du dieu, et a juré de venger son père et de restaurer le temple, quel qu'en soit le coût.

En tant que grande prêtresse du nouvel ordre ésotérique de Dagon, Brewster sert de meneuse au culte et passe la plupart de son temps dans les sous-sols du nouveau temple à le décorer et le consacrer. Elle domine le groupe par la seule force de sa personnalité, soutenue par ses pouvoirs magiques de prévoyance. Hélas, Brewster n'a plus eu de vision depuis sa toute première, et si elle se montre incapable de fournir bientôt une preuve tangible de la faveur divine à son égard, un affrontement pour la direction du culte pourrait suivre. Elle veut donc à tout prix apprendre les rituels de l'ordre pour pouvoir obtenir les pleins pouvoirs. Elle a pris Percival Marsh pour amant, et a manipulé le garçon pour l'envoyer chercher la copie de l'université des *Écrits de Ponape* qu'elle considère comme sa dernière chance. Les cours de la jeune fille ont été presque complètement ignorés, et ses soudains accès de dépression et ses changements d'habitudes pourraient mener ses enseignants ou ses amis à enquêter sur le culte, par soucis pour sa santé.

Grande et très mince, Brewster a un regard étonnamment fixe qui trahit l'héritage d'Innsmouth. Son cou montre clairement les plis d'une série de branchies qu'elle recouvre avec des écharpes. Depuis février, elle semble de plus en plus nerveuses et échevelée, et une lueur étrange, fanatique, apparaît parfois dans ses yeux.

## Horatio Marsh

Bien connu sur Miskatonic, le troisième-année Horatio Marsh est sans aucun doute l'un des grands hommes du campus. Dans son cas, la distinction est littérale : Marsh mesure près de deux mètres, dépassant tous ses camarades. Fort, doté de longues jambes, il s'est distingué en devenant la star des terrains de football et est renommé à travers toute la Nouvelle Angleterre en tant que nageur de niveau olympique. C'est aussi un compagnon agréable, avec un sourire massif et une poignée de main comme un étau pour tous ceux qu'il rencontre. Horatio est membre de la prestigieuse fraternité des Sigma Phi, et est un membre actif de plusieurs groupes et clubs étudiants. Il est également favori pour devenir président du corps étudiant l'année prochaine.

Presque personne ne connaît les sombres secrets d'Horatio. Fils de Sebastian Marsh (décédé, ancien gérant de la défunte compagnie de raffinement Marsh), il a vécu une vie pleine de privilèges à Innsmouth et est venu à Miskatonic pour y obtenir une solide éducation. Arrogant, blasé et cruel, Horatio fait bien attention à conserver son aimable façade américaine bien en place. Seuls ses frères de fraternité connaissent son amour pour les boissons fortes et la cruauté qu'elles réveillent chez lui. Trois d'entre eux étaient là le soir où Marsh, totalement ivre, a battu un clochard à mort dans un accès de rage, mais tous ont juré de garder le secret. Il est aussi connu pour la misogynie dont il fait preuve à l'égard de ses compagnes, mais son statut de héros suffit à faire oublier tous les incidents.

Outragé par la nouvelle des événements d'Innsmouth, Horatio a été recruté par Rebecca Brewster et est rapidement devenu un converti volontaire de l'ordre. Un fond en fidéicommis lui permet de garder le niveau de vie auquel il est accoutumé, et ses origines sont soigneusement tenues secrètes. Sa force et ses brutales inclinations se révèleront payantes pour le culte dans les jours à venir. Sa participation aux services de l'ordre a aussi commencé à faire son effet sur la grande brute. Marsh entend depuis peu l'appel de la mer dans ses rêves, et son sang hybride le pousse vers de nouveaux et plus sombres besoins. Pendant l'année à venir, son jeu va devenir manifestement plus violent, et le héros du campus pourrait bien aller droit vers sa chute.



### Rebecca Brewster

**21 ans, Prêtresse fanatique de Père Dagon**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 09 | Puissance | 45 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 15 | Connaissance | 75 % |
| INT | 12 | Intuition | 60 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 00 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 34 % |
| Baratin | 45 % |
| Bibliothèque | 25 % |
| Connaissance d'Innsmouth | 65 % |
| Écouter | 50 % |
| Mythe de Cthulhu | 07 % |
| Persuasion | 60 % |
| Pratique artistique : chant | 45 % |
| Sciences formelles : astronomie | 05 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 20 % |
| - archéologie | 83 % |
| Sciences occultes | 35 % |
| Se cacher | 30 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 32 % |
| Trouver Objet Caché | 40 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 75 % |
| Français | 45 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Couteau de boucher dégâts 1D4 + Impact | 30 % |



## Horatio Marsh

**20 ans, Héros de football et monstre en développement**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15 | Prestance | 75 % |
| CON | 18 | Endurance | 90 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 18 | Puissance | 90 % |
| TAI | 17 | Corpulence | 85 % |
| ÉDU | 14 | Connaissance | 70 % |
| INT | 09 | Intuition | 45 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +4 |
| Points de Vie | 18 |
| Santé Mentale | 10 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 75 % |
| Baratin | 65 % |
| Bibliothèque | 25 % |
| Connaissance d'Innsmouth | 45 % |
| Crédit | 35 % |
| Écouter | 50 % |
| Éviter les suspicions | 65 % |
| Mythe de Cthulhu | 02 % |
| Persuasion | 30 % |
| Psychologie | 50 % |
| Se cacher | 30 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 52 % |
| Trouver Objet Caché | 30 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 70 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre | 70 % |
| dégâts 1D3 + Impact | |






Jeune homme imposant, Marsh est brutalement beau avec son large sourire et ses yeux marrons si chaleureux. Un front se dégarnissant prématurément (au grand dam du jeune homme vaniteux) et une forte odeur de poisson sont les seuls signes de la marque d'Innsmouth à s'être manifestés chez lui.

## Percival Marsh

Jeune homme mince et nerveux, Percival Marsh est un deuxième-année en ingénierie et le plus jeune membre de l'ordre ésotérique de Dagon. Petit-fils du Dr Rowley Marsh d'Innsmouth, Percival venait juste d'entamer son second semestre à Miskatonic quand des nouvelles du raid lui parvinrent. Terrifié à l'idée que les autorités puissent bientôt venir pour lui, il quitta pratiquement l'école et fut autant surpris que soulagé quand un mois fut passé sans voir le moindre incident. Toujours nerveux au point de la paranoïa, il sait que ses douteuses origines se trouvent dans les archives publiques, mais comme il paye pour son éducation ses relations avec Innsmouth sont jusqu'à présent passées inaperçues. Marsh veut tout de même détruire ou faire disparaître les papiers concernant son admission et les aides financières qu'il reçoit pour effacer son passé, mais ne sait absolument pas comment procéder.

Les événements des derniers mois ont totalement bouleversé sa vie. L'été dernier, Rebecca Brewster l'a recruté dans l'ordre puis l'a séduit pour s'assurer sa loyauté. Il est terriblement anxieux à cause des activités du culte, craignant une nouvelle chasse fédérale aux sorcières si l'ordre devait aller trop loin. Les ruses de Brewster l'ont piégé, néanmoins, et le brillant étudiant n'est guère plus qu'un pion entre les mains de la grande prêtresse. A la demande de Rebecca, Percival vient tout juste d'obtenir un boulot d'assistant bibliothécaire. Il tente de trouver un moyen d'accéder à la Collection réglementée pour pouvoir voler *Les Écrits de Ponape* et les remettre à son amante. Il est également devenu plus actif sur le campus, rejoignant les E.D.I. et les V.G.F. (les « étudiants pour une démocratie industrielle » et les « vétérans des guerres futures » – voir « La vie sociale à Miskatonic » pour les détails). Dans les mois à venir, Percival Marsh alertera les V.G.E. (Ndt : Vétéran des Guerres Étrangères) du sort de la pauvre Innsmouth assiégée, et le raid deviendra la cible d'agitations et de protestations sur le campus de Miskatonic.

Maigre et pâle, Marsh possède de grands yeux protubérants qui paraissent encore plus grands derrière les verres épais de ses lunettes. Légèrement voûté, il a tendance à trembler nerveusement. Son cuir chevelu est atteint de psoriasis, annonciateur des écailles à venir.

## Les hybrides du Crowninshield

Rebecca Brewster a rapidement recruté les serviteurs d'Asenath Waite, lesquels sont aussi les seuls autres réfugiés d'Innsmouth dans tout Arkham. La prêtresse a depuis eu l'occasion de regretter sa décision : les servants forment un groupe revêche et obstiné n'ayant que peu de respect pour une prêtresse « enfant gâtée ». Moses est versé dans les voies de Père Dagon, et pourrait bientôt défier Rebecca pour obtenir la direction du culte.

## Moses Sargent

Cousin du conducteur de bus Ben Sargent, Moses naquit à Innsmouth dans la pauvreté. A l'âge de six ans, l'ordre ésotérique de Dagon lui ordonna de garder un œil attentif sur les actes d'Ephraïm Waite et de sa famille, et c'est ainsi qu'il devint le serviteur du vieil homme. Moses accomplit son devoir consciencieusement avant d'apprendre le secret d'Asenath. Terrifié par les pouvoirs magiques de Waite, Sargent ne se dressera jamais volontairement contre lui, et laisse désormais les maîtres du manoir Crowninshield à leurs affaires.

Sargent voit la destruction d'Innsmouth comme un coup de chance inespéré. Grâce au raid, il est dorénavant libéré de la maudite famille Marsh. De la façon dont il voit les choses, le vieux Barnabus Marsh n'a eu que ce qu'il méritait.

Lorsque Rebecca Brewster est venue lui parler de rejoindre l'ordre ésotérique de Dagon ressuscité, Moses a accepté autant par peur de la fille de Jeremiah Brewster que par véritable dévotion envers Père Dagon. Sa foi en la jeune fille, néanmoins, n'a fait depuis que décliner. Le cercle intérieur du culte n'est que la reproduction des mêmes saletés – les Marsh et les Brewster dirigeant un bas peuple qui effectue toutes les corvées. La menace des pouvoirs de Rebecca et la présence d'Horiacio son homme de main ont jusqu'à présent retenu la main de Moses, mais il pourrait bien finir par agir.

## Abigail Sargent

Femme hybride dévouée de Moses, Abigail a craint l'ordre ésotérique de Dagon toute sa vie et a rejoint le nouveau culte de Rebecca avec un air de résignation désespérée. Participante active et volontaire lors des services et rituels de l'ordre, elle n'est en revanche guère dynamique le reste du temps. Presque catatonique d'ordinaire, elle tend à hurler et à griffer si on l'ennuie ou si on la dérange.

## Eunice Babson

Plus vieille des filles de Ma Babson d'Innsmouth, Eunice a fui son foyer très jeune pour échapper aux attentions dépravées de son père et de ses bien trop fréquents invités inhumains. Elle vécut de ses ruses pendant quelques temps dans les rues de la ville, avant d'être embauchée par la famille Waite comme femme de ménage. Elle a quitté Innsmouth avec le reste des serviteurs l'année précédente sur ordre d'Asenath. Toujours libre et sauvage, Eunice est devenue une sorte de peste obscène habituée à utiliser son corps pour obtenir ce qu'elle désire. Elle se moque totalement de la destruction de sa ville natale mais a rejoint l'ordre par peur de se voir réduite au silence par Rebecca en cas de refus. Pendant les mois à venir, elle se prostituera le long des bords du fleuve afin d'attirer les futures victimes sacrificielles. Elle envisage

actuellement de séduire Horatio Marsh, espérant utiliser la brute comme protecteur si les choses devaient tourner au vinaigre. Si le culte subissait un revers en raison de ses troubles internes ou des actions d'investigateurs fouineurs, Babson fuirait Arkham sans se retourner.

## Le culte des sorcières d'Arkham

### L'infirmière senior Ellen Whipple Smith

Nul dans l'équipe n'a remarqué les fréquentes morts de causes naturelles de ses patients. Smith assure aussi le ravitaillement du culte en cheveux, sang et ongles d'influents Arkhamites, et en organes et cadavres occasionnellement volés à la morgue. Son nom de culte est Camlas. Quiconque est blessé en enquêtant sur le culte des sorcières serait bien avisé de se tenir à l'écart de Sainte Mary : l'infirmière s'assurerait que les adversaires du culte finissent sous ses tendres soins (et sous sa « moins tendre » bienveillance).

Ellen Whipple Smith appartient à un culte ancien et profondément maléfique. Assemblée de sorcières pratiquantes, celui-ci (il ne possède pas de nom officiel) est le plus puissant représentant du Mythe à Arkham, et un des plus dangereux rassemblements de Nouvelle Angleterre. Ce qui, considérant les habitants des proches Dunwich et Innsmouth, signifie énormément ! Il fut organisé à l'origine par Keziah Mason à la fin du dix-septième siècle, et la grande purge des bons puritains d'Arkham début 1700 ne fit que le plonger d'avantage dans les profondeurs au lieu de le détruire.

Keziah Mason est la meneuse indiscutée de l'assemblée, et ce depuis sa fondation. Le groupe vénère les dates suivantes : la chandeleur (2 février), l'équinoxe de printemps (vers le 20 mars), beltane (1er mai), le solstice d'été (21 juin environ), lammas (1er août), l'équinoxe d'automne (23 septembre environ), samhain (1er novembre) et le solstice d'hiver (22 décembre). Beltane et samhain sont célébrés la veille par de noirs rites auxquels participent tous les membres. Les autres dates peuvent être ou non honorées, selon les besoins, mais la présence à ces sabbats secondaires n'est pas exigée. Si cela est possible, un sacrifice humain (de préférence un enfant) est offert aux Dieux Extérieurs à chaque célébration. Si Keziah Mason apparaît à une de ces fêtes, il y a de très fortes chances pour que Nyarlathotep l'y accompagne sous la forme de l'Homme Noir. Les rituels et les observances envers Nyarlathotep (en tant qu'Homme Cornu, Homme Vert ou Noir), Azathoth et Shub-Niggurath sont fréquents. Le culte des sorcières avait l'habitude de tenir ses observances dans le cercle de pierres de l'île abandonnée (voir le *H.P. Lovecraft's Arkham* à la référence 401) au beau milieu du fleuve Miskatonic, mais la croissance d'Arkham et l'arrivée des temps modernes l'ont forcé à se retirer dans les gorges au nord de Meadow Hill (ARK 1007). Là, dans un ravin désolé où rien ne pousse, ses membres se retrouvent à l'ombre d'un inquiétant pilier lisse de pierre blanche qu'on dit « plus vieux que les indiens ». Leurs activités passent inaperçues auprès des patrons du relais routier de Fenner, un bar clandestin tout proche (voir ARK 1015).

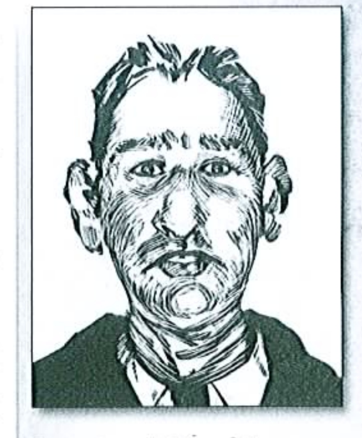
Tous vivent et travaillent à Arkham, et certains sont parvenus à acquérir un statut considérable dans la ville. Sans aucune exception, leurs familles et leurs pairs n'ont aucune idée de leur vraie nature d'adorateur maléfique. Les sorcières font bien attention à ne jamais se retrouver dans la vie de tous les jours et ne se réunissent que pour leurs sabbats, bien qu'elles puissent si nécessaire se contacter via l'utilisation de moyen magiques (Communication de la Chandelle, Envoyer des Rêves ou des messages relayés par des rats ou des corbeaux commandés), autant de méthodes traditionnelles et fiables. Le nombre de membres dans l'assemblée a toujours été de treize (Keziah incluse). Tous ont signé le Livre d'Azathoth avec Nyarlathotep pour témoin.

Les individus emploient souvent un esclave sous l'emprise du sortilège Hypnotisme*, Domination* ou d'un autre moyen pour les assister dans les vols d'enfants, les kidnappings ou le rassemblement de composants de sortilèges douteux. Certains préfèrent faire le sale boulot eux-mêmes. Habituellement, Keziah est trop occupée à explorer les angles de l'espace-temps pour exercer une influence directe sur les affaires de l'assemblée. Elle participera sans faute aux rites essentiels et sera prompte à détruire toute menace envers le culte, mais restera autrement distante voire absente. Les membres inférieurs sont laissés à eux-mêmes, tentant de s'attirer ses faveurs ou se chamaillant pour sa tutelle : de telles compétitions peuvent d'ailleurs vite devenir violentes.

Les grimoires et les instruments rituels de l'assemblée sont rangés dans un espace extra-dimensionnel seulement accessible à travers le grenier de la maison de la sorcière d'Arkham (ARK 719, et la page 32 du « Guide du campus » de ce livre). Les membres ne conservent chez eux aucune preuve physique de leur affiliation.

Secret à l'extrême, le culte des sorcières d'Arkham garde férocement ses secrets. La simple découverte de son existence par quelque fouineur maladroit équivaut à une condamnation à mort. Armé d'une batterie monstrueuse de sortilèges, le culte n'est mis en jeu qu'aux risques et périls du gardien : ce poids-lourd peut en effet facilement détruire même les groupes d'investigateurs les plus solides et les plus expérimentés.

L'assemblée d'Arkham a deux ennemis distincts : les croyants, une autre assemblée de sorcières à Dunwich, et le culte du crâne, un sombre groupe de sorciers se rencontrant dans les forêts et les cavernes du Maine. Le culte ne connaît pas encore la présence d'Asenath Waite à Arkham ; si cela devait arriver, une guerre magique furtive suivrait certainement. Comme dit plus tard, le groupe n'ira jamais jusqu'à agir



## Percival Marsh

**19 ans, Etudiant complice et pantin du culte**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 09 | Prestance | 45 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 15 | Agilité | 75 % |
| FOR | 10 | Puissance | 50 % |
| TAI | 13 | Corpulence | 65 % |
| ÉDU | 15 | Connaissance | 75 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 14 | Volonté | 70 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 23 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 35 % |
| Bibliothèque | 45 % |
| Connaissance d'Innsmouth | 25 % |
| Écouter | 50 % |
| Mythe de Cthulhu | 04 % |
| Persuasion | 20 % |
| Pratique artistique : dessin | 45 % |
| Psychologie | 30 % |
| Sciences de la vie : histoire naturelle | 25 % |
| Sciences formelles : | |
| - chimie | 30 % |
| - ingénierie civile | 25 % |
| - mathématiques | 45 % |
| - physique | 30 % |
| Sciences humaines : histoire | 30 % |
| Se cacher | 30 % |
| Se plier au moindre désir de Rebecca | 90 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 20 % |
| Trouver Objet Caché | 30 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 25 % |
| Anglais | 75 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Couteau de poche<br>dégâts 1D3 + Impact | 25 % |



## Moses Sargent

**39 ans, Serviteur hybride et adorateur**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 09 | Prestance | 45 % |
| CON | 16 | Endurance | 80 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 17 | Puissance | 85 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 08 | Connaissance | 40 % |
| INT | 14 | Intuition | 70 % |
| POU | 12 | Volonté | 60 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 00 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Mythe de Cthulhu | 25 % |
| Nager | 95 % |
| Servir sans entrain | 70 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre dégâts 1D3 + Impact | 85 % |
| • Revolver .38 dégâts 1D10 | 45 % |
| • Couteau de poche dégâts 1D3 + Impact | 25 % |

dans ou près du campus de l'université Miskatonic et évite tout particulièrement la bibliothèque Orne. Pourquoi l'assemblée fuit-elle un tel potentiel de connaissances magiques ? De possibles réponses peuvent être trouvées dans ce chapitre.

### Membres du culte des sorcières

JOE AMBROSE, nom de culte JERGAY : 37 ans, agent de maintenance au moulin Worsted d'Arkham, Ambrose est un homme seul qui vit dans une chambre louée dans une pension de French Hill. Il a un très haut score de Métier : mécanique et est expert dans le maniement des couteaux.

HAROLD BEEMIS, nom de culte BALAZAR : sans abris, Beemis a été attiré à Arkham par des rêves, et a dormi dans des allées et sur des pas de portes pendant les huit dernières années. Doté d'un POU extraordinaire, sa chance lui a évité jusqu'ici de tomber sur la police. Il travaille rarement, préférant mendier ou voler. La quarantaine (il n'est lui-même pas sûr de son âge), il porte des vêtements en haillons. Il possède une grande connaissance de l'occulte. La plupart des Arkhamites ne le regardent pas, ou du moins ne le voient pas. Son comportement effacé en fait un espion parfait pour le culte.

ROBERT CZYENCK, nom de culte REGNEH : géant de 41 an, Czyenck mesure près de 2 mètres et pèse 120 kilos. De jour, cet immigré polonais est le propriétaire du magasin d'alimentation de Northside (ARK 227).

WILLIAM DANVERS JOHNSTON, nom de culte AHMALA : vice-président de la banque nationale d'Arkham, Johnston est un membre dévoué du culte depuis plus de vingt ans. Il sert de second à Keziah Mason et est parvenu à maîtriser un ensemble considérable de sortilèges. Il est adhérent du club de Miskatonic, le chapitre local des franc-maçons, et d'un certain nombre d'organisations civiques.

ABIGAIL LARUE, nom de culte TAMA : femme créole de 71 ans, Abigail a passé la majorité de sa vie à la Nouvelle Orléans. Elle possède une connaissance encyclopédique de l'occulte et des sortilèges vaudous. Elle travaille actuellement comme bonne pour la riche famille Neeley et vit dans leur demeure.

KEZIAH MASON, nom de culte NAHAB : une des premières arrivantes d'Arkham, Keziah Mason s'associa à Goody Fowler qu'elle aida à fonder l'assemblée en 1683. Walter Gilman tua Mason pendant l'été 1928 (comme raconté dans *La maison de la sorcière*) mais la maîtrise des portails de la vieille femme lui permettait de voyager aussi bien dans le futur que dans le passé – des incarnations antérieures de la sorcière croiseront sans aucun doute le futur d'Arkham à plusieurs occasions. Elle est le meneur indiscuté du culte qu'elle dirige sous mandat de Nyarlathotep lui-même.

EDWIN WHITE PERKINS III, nom de culte JABAL : à 34 ans, Perkins est un dilettante efféminé résidant dans le manoir ancestral de sa famille. Son attirance pour les plaisirs décadents et effrayants l'ont amené au culte, où il a pu vendre son âme contre les plus grandes stimulations qui soient. Perkins a rejoint la société de l'Œil d'Amara (voir la section « Mages et adorateurs ») pour surveiller le groupe et découvrir l'étendue de ses connaissances sur la magie et du Mythe. Il trouve la société ennuyeuse, horrible et totalement dans l'erreur.

MARLA SLOCUM, nom de culte SHANA : son mari Darrell n'a aucune idée de ce dans quoi sa femme de 32 ans s'est embarquée. Le jour, elle travaille comme vendeuse à la boutique d'Hattie (ARK 424A).

ELLEN WHIPPLE SMITH, nom de culte CAMLAS : infirmière à l'allure tendre de l'hôpital Sainte Mary. Ses caractéristiques peuvent être trouvées plus tôt dans ce chapitre.

DANIEL SWAIN, nom de culte SUGGA : professeur d'histoire au lycée d'Arkham (ARK 603), Swain a 41 ans. Il est marié et a deux enfants.

JENNIFER TILSTROM, nom de culte YULA : plus jeune membre de l'assemblée, Jennifer a seulement dix-huit ans. Elle a été recrutée par le lascif Swain, et présentée aux rites de beltane de cette année. Native d'Arkham, Jennifer Tilstrom vit encore chez ses parents. Si le gardien le désire, la sorcière en devenir pourrait entrer à Miskatonic à l'automne.

SHIELA TORSTEN, nom de culte BELAG : seulement âgée de 22 ans, Torsten travaille dans la succursale du campus des boulangeries Taranowski (ARK 441B) et vit avec ses parents.

JAMES ALLEN WHITE, nom de culte KATAL : avocat au visage poupin chez E.E. Saltonstall & associés, White est marié mais sans enfants. Il est âgé de 28 ans.

### Les armes du culte des sorcières

La plupart des membres de l'assemblée peuvent invoquer des Byakhees, des Horreurs Chasseresses ou des Vampires Stellaires pour les lâcher sur leurs ennemis, mais leur désir de rester cachés s'assure qu'ils ne recourent que rarement à des procédés aussi visibles. Des Vagabonds Dimensionnels (qui viennent et vont sans la moindre trace) sont plus indiqués, mais il existe encore de bien meilleurs moyens pour éliminer des investigateurs indisciplinés. Les attaques magiques préférées du culte sont :

- Piéger le Rêveur* combiné avec Lier l'Âme – entraîne un coma qui sera finalement fatal, et a une portée pouvant aller jusqu'à Kingsport !
- Infliger/Guérir la Cécité* – utilisé alors que la cible conduit, la mort semblant alors être un accident
- Provoquer la Maladie* – mortel également, ce sortilège nécessite des effets personnels de la victime
- Malédiction de la Pierre ou Envoyer des Rêves* – peut rendre folle une victime





- Arrêt Cardiaque – n'a aucune limitation de portée et s'assure la mention « mort naturelle » sur n'importe quel rapport d'autopsie
- En utilisant les sortilèges Prédiction* et Création de Portail pour rassembler des informations et des composants, l'assemblée s'assure de garder une longueur d'avance sur ses ennemis

Si la magie échoue, les adversaires peuvent toujours être empoisonnés, attaqués par des innocents Dominés ou tué par des tiers programmés magiquement

## Jokers

Deux autres hommes trainent sur le campus de Miskatonic, poursuivant leurs mystérieux objectifs et gardant jalousement leurs secrets. Tous deux sont intimement liés à certains des plus importants secrets du campus, et devraient se montrer si ambigus qu'ils laisseront les investigateurs dans l'expectative. Sont-ils des gardiens du bien, des agents du mal ou de simples excentriques ? Fausses pistes, indices erronés et suspicions devraient abonder, grouiller comme des mouches autour d'eux. Trouver la véritable couleur de ces jokers peut être le but d'un scénario voire d'une campagne entière. Bien sûr, si le gardien trouve que Miskatonic est déjà assez peuplée en agents du Mythe, ces hommes peuvent être simplement ignorés.

### Lucas Tetlow, gardien du musée d'exposition

Lucas Tetlow pourrait n'être qu'un homme ordinaire bien qu'inquiétant, totalement dévoué à son travail. Après tout, tous les habitants de Dunwich ne sont pas corrompus ou maléfiques. Peut-être sa charge de gardien n'est-elle qu'un anachronisme, et rien de plus – il ne s'agit aussi que d'une coïncidence si personne n'a jamais vu un gardien en fin de carrière et son remplaçant ensemble dans une même pièce. Tout cela est parfaitement possible. D'un autre côté... si les rumeurs étaient vraies ? Si Lucas Tetlow était le même gardien que celui nommé par George Locksley il y a plus de 150 ans ? Qui est-il, et quels secrets garde-t-il ?

Pour une version prosaïque et même bénéfique de Lucas Tetlow, utilisez les caractéristiques fournies dans la section « Le musée d'exposition ». Pour une version plus sinistre et surtout plus mortelle, continuez votre lecture.

**Enquêter sur Lucas Tetlow** : des investigateurs perturbés par l'étrange comportement de Tetlow et par ses occupations excentriques peuvent apprendre certains détails intéressants et déstabilisants après quelques recherches. La position de gardien du musée est décrite précisément dans la charte de l'université : sa nomination à vie (ou jusqu'à ce qu'il nomme son successeur), son salaire, son logement est la charge exclusive et à perpétuité de la famille Tetlow. Un examen du testament de Jeremiah Orne (des copies sont détenues à la cour du comté de Salem et à la société des historiens d'Arkham) révèle que c'est Orne qui demanda la création du poste de gardien et qui l'accorda spécifiquement à la famille Tetlow « comme récompense pour une vie entière de services dévoués ». George Locksley nomma personnellement le premier d'entre eux, Levi Tetlow. Étrangement, les lettres personnelles et les journaux de Jeremiah Orne, répartis entre la société des historiens et les profondeurs du Tabularium, ne font jamais mention de Levi ou d'aucun autre Tetlow.

Des investigateurs s'enfonçant dans les vieilles annales et les archives universitaires du Tabularium seront surpris d'apprendre qu'il n'existe ni photo ni portrait d'aucun des Tetlow. Le musée n'a pas d'image de la famille, et il est très difficile d'apprendre ne serait-ce que les noms ou les nominations des précédents gardiens. Si les investigateurs cherchent dans les archives des journaux de la bibliothèque, un test réussi de *Bibliothèque* permet de trouver plusieurs articles de *l'Annonceur d'Arkham* se référent au musée mais à chaque fois les eaux-fortes ou les photographies les accompagnant ont été enlevées. S'ils fouinent dans les collections reliées des anciennes parutions dans les bureaux de *l'Annonceur* (ARK 130), ils pourront découvrir un redoutable secret : un des gardiens Tetlow peut en effet être clairement vu sur une photo datant de la réouverture du musée en 1902. Le personnage identifié comme étant Lewis Tetlow semble être un double de Lucas. Cette similarité n'est-elle qu'une ressemblance familiale ? Un test réussi de *Trouver Objet Caché* effectué avec l'aide d'une loupe confirmera que les deux parents ne sont pas simplement semblables mais identiques : les deux gardiens sont un seul et même homme, virtuellement inchangé depuis près de trente ans ! La révélation entraine un test de Santé Mentale pour un coût de 0/1.

D'autres contradictions font surface si les investigateurs continuent de creuser. Ceux qui passent les archives du Tabularium ou de la société des historiens au peigne fin ne trouveront aucun élément se rapportant aux Tetlow en tant que serviteurs de la famille Orne. Le nom de leur famille est ostensiblement absent de tout registre de navires ou de listes de passagers liés aux voyages menés par Orne. Des investigateurs suffisamment braves pour voyager jusqu'à Dunwich (*Retour à Dunwich* se montrera essentiel pour une telle entreprise, et les entrées se référant spécifiquement à ce livre seront notées RAD) découvriront qu'il n'y existe aucun clan Tetlow – personne de ce nom ne peut être trouvé dans le village.

D'où viennent les gardiens de remplacement ? Des investigateurs persistants pourraient trouver à Dunwich les morceaux d'informations suivants :

- Les anciens se souviennent qu'une famille Tetlow résidait dans la vallée de North Fork près de la Pyramid Mountain (Région 3 dans *Retour à Dunwich*)
- Granny Barnes (RAD 308), en échange d'un coup de main dans sa maison, dira aux investigateurs que les Tetlow vivaient juste à la base de la Pyramid Mountain. En utilisant ses indications, les personnages-joueurs pourraient trouver et explorer la ferme abandonnée depuis longtemps



### Abigail Sargent

**32 ans, Epouse intimidée et adoratrice**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 09 | Prestance | 45 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 15 | Puissance | 75 % |
| TAI | 12 | Corpulence | 60 % |
| ÉDU | 07 | Connaissance | 35 % |
| INT | 14 | Intuition | 70 % |
| POU | 13 | Volonté | 65 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 00 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Acquiescer stupidement | 70 % |
| Mythe de Cthulhu | 29 % |
| Nager | 95 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre<br>dégâts 1D3 + Impact | 55 % |
| • Griffer<br>dégâts 1D2 + Impact | 65 % |



## Eunice Babson

**24 ans, Servante grivoise des ténèbres**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 13 | Prestance | 65 % |
| CON | 13 | Endurance | 65 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 13 | Puissance | 65 % |
| TAI | 11 | Corpulence | 55 % |
| ÉDU | 08 | Connaissance | 40 % |
| INT | 11 | Intuition | 55 % |
| POU | 12 | Volonté | 60 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 00 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Faire un clin d'œil obscène | 59 % |
| Mythe de Cthulhu | 19 % |
| Nager | 92 % |
| Séduction | 65 % |

**Combat**

• Couteau 45 %
dégâts 1D3 + Impact

Tetlow était un membre dévoué des « croyants », un homme qui disait avoir trouvé des parchemins emplis de sagesse ancienne sous les collines au nord de Dunwich. D'autres membres du culte (incluant John Bishop, le fondateur des croyants) virent ses nouveaux pouvoirs comme étant de la magie noire et le rejetèrent. En retour, Tetlow tenta de remplacer Bishop en tant que maître de l'assemblée. Après l'échec de son coup d'état, il fuit à Arkham. Personne à Dunwich ne sait exactement quels parchemins Tetlow est sensé avoir trouvés ni où il les a trouvés.

La mère Bishop sera aussi capable d'indiquer aux investigateurs la direction de la ferme abandonnée des Tetlow. Sa bibliothèque contient les anciens journaux, en piteux état, de John Bishop, meneur des croyants de 1689 à 1746. Les deux dernières années contiennent des références occasionnelles au « Frères L. Tet. » ou au « Fr. Levi T. ». Selon Bishop, Tetlow avait trouvé une immense source de pouvoir magique pendant l'été 1745, « les sorciaires promirent d'apporter des révailations au dessus de toutes celles offertes jusqu'alors à nous autres ». Le pouvoir de Tetlow est décrit dans un journal plus récent comme provenant « du Grant Serpent, de la sorcière qui corrompit l'Edene ». Bishop reconnaît les serpents comme de puissants messagers et des symboles de pouvoir, mais dénonce les nouvelles capacités de Tetlow comme étant « les anseignements des daemons, destinés seulemant au meurtre, au sang, et à la damnatione ». Le leader rejette les attraits de son ancien ami pour les sacrifices humains, craignant de s'attirer l'ire de nouveaux chasseurs de sorcières. Finalement, Tetlow est décrit comme ayant « fuye d'Arkham » en 1746 « pour se jouindre au vile assemblement de la vile Keziah Masone ». Aucune mention n'est faite de Tetlow à partir de mai 1746.

• La ferme des Tetlow (RAD 304) : pleine de feuilles mortes et de débris, cette maison est vide depuis des décennies. Peu de choses intéressantes sont encore ici, bien qu'une recherche dans la cave jonchée et partiellement effondrée révèle un mousquet du dix-huitième siècle en assez bon état. Avec un peu d'efforts et de nettoyage, il pourrait encore fonctionner. La boutique d'armes d'E. Parrington d'Arkham donnerait bien 35 $ pour cette antiquité.

**La vérité :** les rumeurs et histoires sont en fait vraies. Lucas Tetlow est bien Levi Tetlow, le premier gardien du musée. A l'exception possible d'Asenath Waite ou de Basil Ives, il est l'entité la plus dangereuse du campus de Miskatonic. Sorcier profondément maléfique dont la cruauté n'a d'égale que la patience, il a étendu sa vie grâce à de sinistres magies, et sert depuis la fondation de l'université de gardien immortel aux puissants artefacts détenus dans la chambre-forte du musée.

Lucas Tetlow est né il y a 204 ans dans les collines au nord de Dunwich. Jeune homme, il fut initié au sein des croyants et devint un membre important du culte. Aimant explorer les collines entourant sa demeure, il trouva en 1745 les fondations d'un ancien bâtiment dans les profondeurs de l'étang du serpent (RAD p 62). Appartenant à un ancien temple hyperboréen dédié à Yig, les ruines cachaient une pièce secrète et encore intacte sous les fondations (celle-ci a depuis été inondée). Tetlow trouva la chambre cachée et emporta tous les parchemins anciens et les artefacts religieux qu'il y trouva. Il fut capable de traduire certains d'entre eux (avec l'aide des autres croyants dont John Bishop) et commença à incorporer les mystères oubliés de Yig aux rituels du culte. Cette nouvelle magie apporta de nouveaux pouvoirs, mais beaucoup au sein du culte craignaient les plus sombres aspects des rites, particulièrement leur dépendance vis-à-vis des sacrifices humains. Après une confrontation avec Bishop, Tetlow fuit vers Arkham.


Lucas Tetlow au travail

Ce qu'il advint exactement à Levi Tetlow à Arkham est au choix du gardien. Rejoignit-il le culte de Keziah Mason comme il le souhaitait ? S'allia-t-il à l'infâme sorcier Sermon Bishop (tué en 1752 et décrit dans le scénario de l'*H.P. Lovecraft's Arkham* « Le condamné ») ? Une seule chose est certaine : en 1765, il fut nommé gardien du musée d'exposition selon les souhaits explicites de Jeremiah Orne. Le sorcier exerça-t-il quelque influence sur Orne, poussant peut-être même le marchand à refonder Miskatonic ? Ou n'était-il que le servant du mystérieux George Locksley, qui façonna la jeune université selon ses propres desseins ? Est-il possible qu'une autre force ou entité soit responsable de la création de l'institution ? Tetlow se satisfait de garder la chambre et de garder un œil sur les affaires du campus. Agit-il en tant que chien de garde de quelqu'un d'autre ? Si oui, de qui ? Et que garde-t-il ? Des investigateurs tentant de trouver des réponses pourraient bien finir tués.

En surface, Tetlow paraît être un type niais, un peu lent et sous-éduqué, doté d'un côté bienveillant caché, exactement comme décrit dans la section « Le musée d'exposition ». Derrière cette simple façade se cache un fou, brillant et calculateur. Tetlow a joué le rôle de gardien du musée depuis sa fondation, se faisant passer pour une lignée familiale entière pendant plus d'un siècle. Périodiquement, utilisant Double Vue, il trouve un enfant possédant un POU correct, le kidnappe en se servant de Fascination et de chloroforme avant de le sacrifier pour lancer Mue Sacrée du Serpent. A ce moment, il se repose plusieurs jours et est ensuite remplacé par un nouveau gardien bien plus jeune. Tout membre du personnel qui découvre ou ne serait-ce que soupçonne la vérité meurt soudainement d'une attaque cardiaque magiquement provoquée (le dernier conservateur est tombé suite à de telles représailles). Des investigateurs qui poseraient trop de questions ou commenceraient à fouiner du côté de la chambre-forte pourraient bien le regretter.

Tetlow garde une meute de bergers allemands charmés magiquement et qui suivent le moindre de ses ordres, et a placé des protections sur la chambre et sur son sanctuaire intérieur (voir plus bas) comme décrit dans le sortilège Protection Magique*. Tetlow sera instantanément informé de la moindre intrusion, et les intrus se retrouveront bien vite les cibles de sa vengeance. Ses ennemis pourraient être victimes de combustions spontanées (via un sortilège de Mort*), d'une soudaine attaque cardiaque ou simplement d'une disparition (enlevés par un Vagabond Dimensionnel). Tetlow ne se lancera dans un combat physique que si cela se révèle absolument nécessaire, préférant frapper à distance avec sa magie. Sa première priorité est de maintenir sa fausse identité et de garder secrètes ses odieuses activités. Le gardien préfèrerait détruire son sanctuaire plutôt que de le voir tomber entre les mains d'un autre, et il sait que la subtilité est la clé de la survie. Ironiquement, les rumeurs qui ont commencé à l'entourer le protègent en fait de plus lourdes suspicions : les histoires sur le comportement étrange des gardiens au pas lourd sont systématiquement rejetées comme autant de stupidités d'étudiants.

Des investigateurs se heurtant à Tetlow n'auront aucun moyen de le savoir, mais Tetlow n'est que le serviteur inférieur d'un maître inconnu et sans visage. Il pourrait servir le culte des sorcières d'Arkham, une conspiration maçonnique ou templière, le revenant de Jeremiah Orne, l'immortel sorcier George Locksley, un ancien sorcier du peuple serpent qu'il aurait ressuscité sous l'étang du serpent en 1752 ou toute autre chose. Le gardien peut se lâcher entièrement en créant le maître, lequel ne perdra sans aucun doute pas son temps à écraser des mortels qui auraient déjoué un de ses sous-fifres.

**Le sanctuaire de Tetlow** : bien que nul ne le sache, Tetlow possède une suite de pièces souterraines contiguës à la chambre-forte. Elles n'apparaissent sur aucune carte ou plan du bâtiment, et on n'y entre que par une porte soigneusement cachée. Le sanctuaire secret contient la salle de travail de Tetlow ainsi qu'un autel dédié à Yig et un cercle d'invocation élaboré gravé à même le sol. Au fond se trouve la bibliothèque qui contient des copies du *Liber Ivonis*, du *Gran Albert* et des *Manuscrit Pnakotiques* ainsi que les propres journaux et livres de sortilèges de Tetlow. Ce dernier garde les os de ses neufs derniers sacrifices soigneusement arrangés sous une voûte macabre. Voir le contenu du garde-manger de Tetlow entraîne un test de Santé Mentale pour un coût de 1/1D6. Le sanctuaire comporte aussi un tunnel secret relié aux égouts d'Arkham.

## Dr Swanson Ames, professeur d'anglais

Rien ne semble étrange ou extraordinaire à propos du Dr Swanson Ames. Professeur d'anglais blasé et cassant (de ceux que la plupart des première-années prient de ne pas avoir), sa vie est un torrent constant d'activités, accompagné d'un non-moins constant flot de plaintes à propos du travail qu'il doit effectuer. Ames est si occupé à donner les cours de composition d'anglais des « quatre piliers », à gérer le journal de l'école et les presses de l'université Miskatonic qu'il n'a guère le temps d'entretenir des amitiés avec ses collègues qui le voient comme un être froid. Sa supervision tyrannique du *Crieur*, ses querelles incessantes avec Scott Whidden et sa détermination à empêcher les livres de plusieurs professeurs de Miskatonic de ne jamais connaître l'impression pourraient n'être que les manies d'un académicien amer et prétentieux... ou le simple sommet de l'iceberg.

**Étranges intérêts** : si le gardien le souhaite, les eaux dormantes de Ames pourraient bien être très profondes. Bien qu'il ne semble guère plus qu'un académicien débordé, c'est aussi un membre loyal et actif de la loge maçonnique d'Arkham. Ses intérêts personnels (sur lesquels personne ne s'est jamais posé de question) vont vers la magie, la spiritualité ésotérique et l'occulte. Il est également l'un des trois membres du cercle rosicrucien du Dr Chase. Bien que personne ne le sache, il conserve un catalogage personnel de tout le matériel magique, secret ou lié au Mythe pos-

## Ellen Whipple Smith (alias Camlas)

**55 ans, Sorcière au milieu des moutons**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 11 | Prestance | 55 % |
| CON | 06 | Endurance | 30 % |
| DEX | 12 | Agilité | 60 % |
| FOR | 08 | Puissance | 40 % |
| TAI | 09 | Corpulence | 45 % |
| ÉDU | 14 | Connaissance | 70 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 08 |
| Santé Mentale | 0 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 65 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 12 % |
| Crédit | 55 % |
| Discrétion | 30 % |
| Esquive | 25 % |
| Écouter | 55 % |
| Médecine | 20 % |
| Mythe de Cthulhu | 30 % |
| Persuasion | 55 % |
| Premiers soins | 80 % |
| Sciences de la vie : | |
| - biologie | 30 % |
| - pharmacie | 30 % |
| Sciences occultes | 45 % |
| Se cacher | 40 % |
| Serrurerie | 20 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 08 % |
| Trouver Objet Caché | 50 % |

**Combat**

- Dague rituelle 20%
  *(jamais portée pendant le service)*
  dégâts 1D4+2
- « Médication » : poisons variés (VIR 12-17), administrés à ses patients

**Sortilèges**

Commander à un corbeau, Contacter une Divinité/L'Homme en Noir (Nyarlathotep), Contacter une Goule, Détecter un enchantement*, Infliger/Guérir la cécité*, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lier un Ennemi*, Malédiction/Bénédiction de la Récolte*, Mauvais Œil*, Prédiction*

## Lucas Tetlow

**204 ans (parait n'en avoir que 44),Sorcier et sentinelle**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 11 | Prestance | 55 % |
| CON | 13 | Endurance | 65 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 17 | Puissance | 85 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 18 | Connaissance | 90 % |
| INT | 15 | Intuition | 75 % |
| POU | 23 | Volonté | 99 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +4 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 0 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 55 % |
| Comptabilité | 30 % |
| Connaissances des Tetlow | 85 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 99 % |
| Discrétion | 75 % |
| Écouter | 45 % |
| Métier : | |
| - électricité | 25 % |
| - mécanique | 55 % |
| Mythe de Cthulhu | 79 % |
| Pister | 65 % |
| Psychologie | 45 % |
| Sciences humaines : histoire | 40 % |
| Sciences de la vie : histoire naturelle | 35 % |
| Sciences occultes | 65 % |
| Se cacher | 50 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 25 % |
| Trouver Objet Caché | 60 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 75 % |
| Français | 45 % |
| Tsath-Yo hyperboréen | 25 % |
| Latin | 45 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Matraque de gardien dégâts 1D6 + Impact | 70 % |
| • Dague rituelle (enchantée) dégâts 1D4+2 + Impact | 70 % |
| • Fusil cal. 12 dégâts 4D6 | 75 % |

**Sortilèges**

Arrêt cardiaque, Commander à un Chien, Commander à un Serpent, Prédiction*, Contacter une Divinité/Yig*, Détecter un Enchantement*, Double Vue*, Fascination*, Flétrissement, Infliger/Guérir la Cécité*, Invoquer/Contrôler un Enfant de Yig*, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, La Mue Sacrée du Serpent*, Lier un Ennemi*, Mauvais Œil*, Immunisation*, Sortilège de Mort*.

* = nouveau sortilège ; pour le texte, voir l'appendice « Nouvelle magie ».

sédé par la bibliothèque Orne, et Armitage serait terrifié s'il apprenait le nombre de ces livres que Ames a déjà lu. Aaron Chase et Jason Gaspard seraient aussi bouleversés de savoir que cet homme timide à la voix douce est en fait un sorcier hermétique doté de talents et de capacités prodigieux. Scott Whidden s'est toujours demandé si quelque objectif secret ne se cachait pas derrière ses incessantes critiques des articles du *Crieur*. Il est actuellement bien plus proche de la vérité qu'il ne le réalise.

Un groupe d'investigateurs suspicieux pourraient découvrir les associations occultes de Ames en observant soigneusement ses déplacements (peut-être avec l'aide de Scott Whidden). Notez que l'homme est un maître du subterfuge et qu'il pourrait repérer ses surveillants par des moyens prosaïques ou magiques. La façon dont il réagirait dépend du gardien, mais il opterait sans doute pour la discrétion, permettant à ses poursuivants d'apprendre quelques secrets mineurs pour pouvoir garder intacts ses projets plus importants. Des investigateurs pourraient ainsi, après beaucoup d'efforts, découvrir que le professeur d'anglais est un amoureux secret de l'occulte. Des enquêteurs particulièrement inquisiteurs, savants ou persistants pourraient même se voir révéler les talents magiques de Ames. Percé à jour, il tentera de s'allier à eux, clamant dans sa quête de sagesse magique avoir vu à maintes reprises l'ombre du Mythe, mais n'avoir jamais trouvé le moyen de le combattre. Son expertise magique ferait vite de lui un allié de valeur, mais il mettrait son temps à profit pour enquêter subtilement sur les investigateurs et passer à ses maîtres secrets les connaissances qu'il tirerait de ses nouveaux amis.

**Le secret** : Ames cache une ultime couche de secrets, la plus sombre de toutes. Sa présence à Arkham n'est pas un accident. Le professeur d'anglais mâtiné de sorcier est en fait un pion de haut rang des chevaliers du temple (voir le paragraphe plus loin), envoyé à Arkham comme espion. Il porte le titre de « maître adjudant de l'aigle noir », et sert « l'impondérable archonte des labyrinthes », un des « 36 invisibles » au cœur de l'ordre des templiers. L'archonte vit à Philadelphie, au centre d'une toile d'alliance maçonniques et de cabales politiques renforçant l'influence des templiers en Amérique. Ames sait que son maître réside sur le lieu de naissance des États Unis, mais ne connaît pas son nom et ne l'a jamais vu : tous deux communiquent seulement par lettres codées et moyens magiques. Le professeur n'a qu'une vague intuition des projets de l'ordre mais il sert le temple de toute son âme, se voyant comme le croisé d'une guerre secrète pour le salut de l'humanité.

Les templiers connaissent Arkham et Miskatonic depuis plus d'un siècle, et Ames est le dernier d'une longue lignée d'agents à avoir surveillé la ville du Massachusetts. La position et les capacités magiques du vieil homme lui permettent de veiller sur la société de l'Œil d'Amara, sur les rosicruciens de Chase et sur le contenu de la bibliothèque Orne. De plus, la collection occulte de Miskatonic et ses associations passées avec les pré-humanistes s'assurent que des manuscrits douteux de fous du monde entier soient chaque année soumis aux presses de l'université. En tant qu'éditeur en chef, Ames peut examiner ces documents à la recherche de signes du Mythe qu'il pourrait transmettre à ses maîtres. Il est bien conscient de l'existence du culte des sorcières, et observe les activités du professeur Armitage avec grand intérêt. L'ordre a achevé ses recherches secrètes concernant les tomes du Mythe de la bibliothèque Orne avant la guerre civile, et n'a donc aucun objectif urgent à Arkham. Les récentes activités du bibliothécaire et spécialement sa campagne agressive d'acquisitions ésotériques pourraient pousser les templiers à changer leur position. La découverte du Mythe de Cthulhu par Armitage pourrait en faire un candidat valable au recrutement au sein d'un « ordre bidon » de mystiques supervisé par l'archonte (comme l'Œil d'Amara mais basé à Boston), permettant ainsi aux templiers d'utiliser sa cabale à leurs propres fins. Si le bibliothécaire devait résister, peut-être qu'un remplaçant plus malléable pourrait être trouvé...

## Objets magiques de Ames

**Armes** : Ames possède une dague enchantée (même s'il ne la porte que rarement) et garde une grand épée enchantée chez lui

**Anneau d'empoisonnement** : l'anneau d'Ames contient généralement une dose de Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, mais il peut le remplir d'autres substances si le besoin s'en fait sentir. L'arsenic (VIR 16), la strychnine (VIR 20) ou l'hydrate de chlorure (VIR 17, rend la victime inconsciente pendant 1 heure) lui sont parfaitement accessibles

**Bibliothèque occulte personnelle** : Ames possède des copies de l'*Archidoxe Magique*, du *Compendium Maleficarum*, du *De Daemonialiate*, des *Dogmes et rituels de la Haute Magie*, du *Malleus Maleficarum* et de *La Clé de Salomon*. Il n'a jamais laissé ses collègues rosicruciens (ou personne d'autre) apprendre l'existence de cette collection

**Sanctuaire intérieur** : caché dans sa cave, derrière une étagère coulissante, l'espace de travail rituel de Ames est gardé par un cercle de pierres de Protection et par un Sceau d'Isis enchanté avec 50 Points de Magie. Il contient un cercle magique chargé en permanence qui ajoute 3 au POU effectif du lanceur d'un sortilège hermétique se trouvant en son centre, et on peut y trouver un ensemble d'ustensiles rituels ajoutant encore 2 au POU effectif (si leur utilisateur a un score de *Sciences occultes* supérieur à 35 %). Ses collègues du Collegium se montreraient plutôt envieux d'un tel endroit s'ils apprenaient son existence

## Pions, chevaliers et gambits

La loge maçonnique d'Arkham connaît Ames en tant que Maçon du vingtième degré et porteur d'étendard. Ses services dévoués lui ont valu de nombreux amis au sein du groupe, ce qui signifie que d'importants Arkhamites (incluant le maire Peabody, le juge Randal, le chef de la police Nichols, le rédacteur de la

*Gazette* Crane et plusieurs administrateurs de Miskatonic) prendront toujours d'abord sa défense dans une dispute et qu'ils exerceront leur influence au profit de leur frère. Le professeur bénéficie également de faveurs individuelles auxquelles il pourrait faire appel auprès de Peabody, Randal, Nichols ou Crane si le besoin s'en faisait sentir. Ses frères dans la loge ne feraient néanmoins rien de totalement illégal pour lui, comme attaquer quelqu'un ou détruire des biens. D'un autre côté, les ennemis de Ames pourraient se retrouver régulièrement détenus par la police pour interrogatoire ou voir leurs noms et les embarrassants détails de leurs investigations exposés en première page de la *Gazette* – détruisant leur réputation et leur score de Crédit en ville. Les maçons protègent les leurs : les actions en justice mineures contre Ames n'auraient aucune chance de réussir. Un scandale associé au professeur ne verrait jamais la lumière du jour, à moins d'être criminel et épaulés de preuves flagrantes. Les connections académiques du mage pourraient aussi compliquer sérieusement les vies d'étudiants et de professeurs de Miskatonic.

Si des actions graves étaient entreprises contre Ames (ou si celui-ci devait un jour ne pas se présenter devant ses maîtres), l'ordre lui-même pourrait agir promptement. Les identités de ses ennemis seraient rapidement connues par des moyens magiques, mais les armes que le groupe emploierait contre eux seraient des plus prosaïques. L'archonte de Philadelphie a une profonde influence sur les établissements maçonniques en Amérique, offrant à l'ordre de grands pouvoirs sur les plus puissantes institutions du Massachusetts et même des États-Unis. Les archives du comté révèleraient soudainement les arriérés oubliés des investigateurs sur leurs taxes d'habitation, l'I.R.S. (Ndt : *Internal Revenue Service*, équivalent du Fisc) lancerait des poursuites pour fraude sur l'impôt sur le revenu et le département du Trésor ou le F.B.I. pourraient même fabriquer des dossiers contre eux, remplis de preuves circonstanciées de leurs activités de contrebandiers, d'anarchistes ou d'espions communistes. Chantage, coercition, incendies criminels et assassinats (par la violence, le poison ou même la magie) sont toutefois des options de dernier recours apparemment peu utilisées. Ainsi, sans même connaître l'identité de leur ennemi, les investigateurs pourraient se retrouver face à une opposition plus vaste et plus puissante que n'importe quel culte, un adversaire comme ils n'en ont jamais connu auparavant.

## Les chevaliers du temple

*L'histoire ne se développe pas par hasard. Elle est le produit des maîtres du monde auxquels rien n'échappe. Naturellement, ces entités se protègent grâce au secret.*

Umberto Eco, *Le pendule de Foucault*

Nimbés de légendes et de mystères, les chevaliers du temple sont les croque-mitaines du monde occulte : omniprésent et pourtant cachés, dispersés et pourtant puissants. Tandis que leur légende est fermement ancrée dans l'histoire, les récits factuels concernant l'ordre ont été totalement déformés par la montagne de spéculations qui s'est formée autour d'eux. Étaient-ils de pieux prêtres-soldats, persécutés et détruits par un roi avide et jaloux ? Formaient-ils un ordre monastique, corrompu par les enseignements mystiques du Proche Orient, une secte hérétique de satanistes qui traitaient avec les musulmans Soufis, les Assassins, et pire adoraient un démon connu sous le nom de Baphomet ? Les templiers constituent-ils la force motrice se cachant derrière la franc-maçonnerie, le Siècle des Lumières, la Révolution industrielle et l'ensemble de l'histoire telle que nous la connaissons ? Gardent-ils toujours le Saint Graal ? Ne sont-ils rien de plus que rêveries d'opiomane ? Seul le gardien le sait. Ce qui suit est une version possible des templiers, tels qu'ils pourraient apparaître dans une campagne de *L'Appel de Cthulhu* :

- Les chevaliers du temple cachent une cabale diffuse et secrète de magicien hermétiques, érudits et mystiques travaillant en secret à faire avancer leur grand plan pour le monde et l'humanité. Contrastant violemment avec le culte de Cthulhu et les autres cabales cachées que l'on peut trouver habituellement, les templiers constituent une réponse humaine aux forces du Mythe et mènent une guerre secrète contre les Grands Anciens depuis plus de 700 ans. Leurs méthodes sont subtiles, leurs tactiques déroutantes et leurs objectifs secrets restent cachés. En tant qu'adversaires, ils fournissent un intéressant changement de style face aux adorateurs étrangers et dégénérés ou aux envahisseurs cachés et extraterrestres. Alternativement, des gardiens retors pourraient faire recruter les investigateurs au sein du groupe, leur apportant son réseau insoupçonné de bienfaiteurs et d'alliés dans leur lutte contre l'inconnu. Ce n'est que peu à peu que les personnages-joueurs cooptés se mettraient à suspecter que les objectifs de leurs maîtres pourraient bien être plus horribles que ce qu'ils prétendent.

**Histoire :** l'histoire des templiers commence peu après la fin de la première croisade en 1118, quand neuf pauvres chevaliers menés par Hughes de Payns demandèrent au roi Baudouin II de Jérusalem la permission de fonder un nouvel ordre de chevaliers saints. Le roi accepta, et bientôt l'ordre du temple fut fondé, rassemblement de moines guerriers installé sur l'ancien site du temple de Salomon qui allait se vouer à la protection de Jérusalem et des pèlerins chrétiens en Terre sainte. En 1128, l'ordre reçut l'attention de puissants mécènes à travers l'Europe, notamment Saint Bernard, lesquels obtinrent sa reconnaissance officielle par le Pape. Les chevaliers gagnèrent en célébrité en Europe et en Terre sainte, et participèrent activement à toutes les croisades qui suivirent (le roi Richard lui-même, à ce qu'on raconte, voyagea incognito déguisé en templier). L'ordre commença bientôt à fonder des abbayes et des commanderies dans tous les pays.

Au début du treizième siècle, les chevaliers possédaient des terres et des forteresses partout en Europe, et avaient amassé une fortune en titres, donation, prises de guerre et entreprises bancaires rudimentaires. Exemptés de

## Dr Swanson Ames

**43 ans, Chevalier du temple**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 10 | Prestance | 50 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 16 | Corpulence | 80 % |
| ÉDU | 17 | Connaissance | 85 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 25 | Volonté | 99 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 16 |
| Santé Mentale | 50 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 55 % |
| Baratin | 45 % |
| Bibliothèque | 55 % |
| Conduite | 50 % |
| Crédit | 65 % |
| Culture artistique : littérature | 65 % |
| Écouter | 75 % |
| Métier : | |
| - journalisme | 05 % |
| - serrurerie | 35 % |
| Mythe de Cthulhu | 25 % |
| Persuasion | 45 % |
| Pratique artistique : | |
| -rédaction d'essais | 65 % |
| Psychologie | 50 % |
| Sciences humaines : anthropologie | 45 % |
| Sciences occultes | 65 % |
| Se cacher | 60 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 8 % |
| Trouver Objet Caché | 75 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 85 % |
| Français | 25 % |

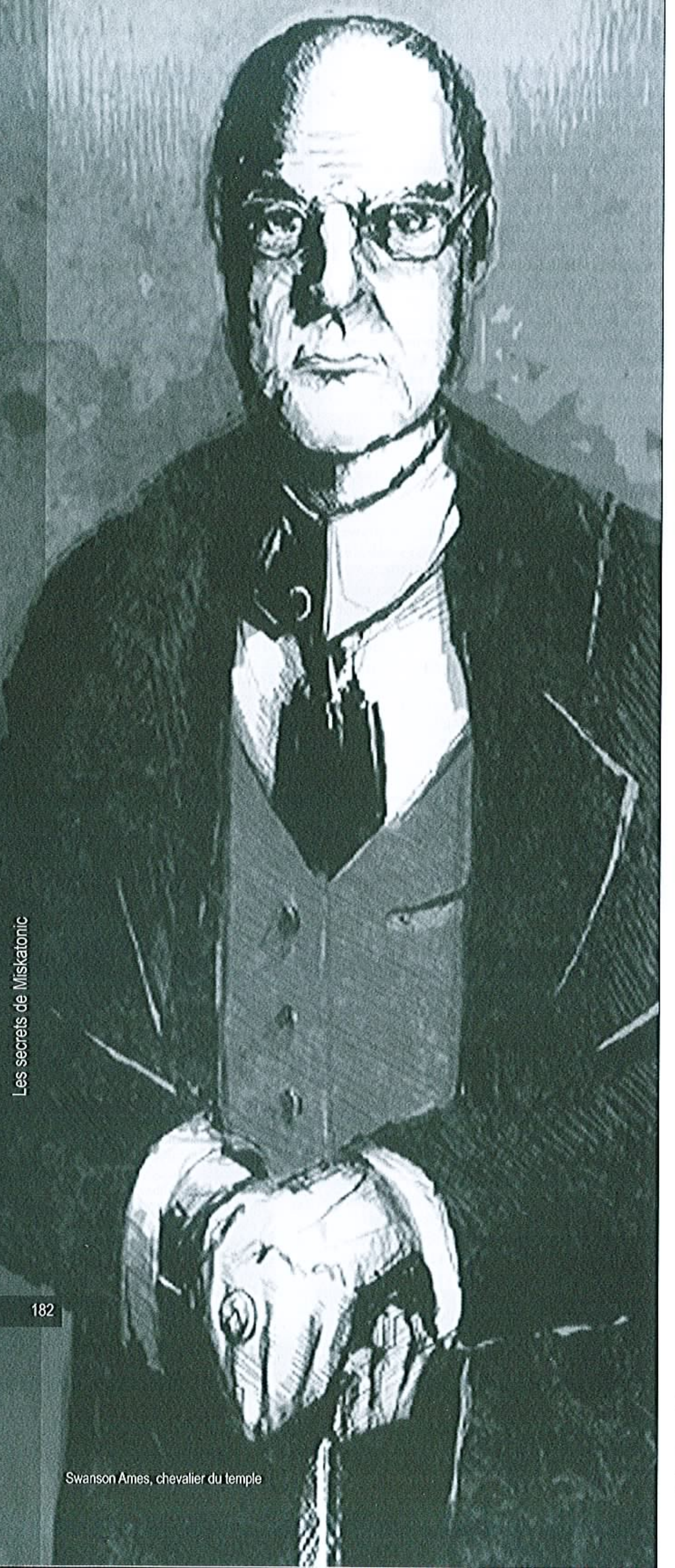
**Attaques**

- Bagarre 70 %
  dégâts 1D3 + Impact
- Anneau d'empoisonnement
  test d'Agilité pour pouvoir le verser dans une boisson sans être vu
  dégâts par poison
- Dague 40 %
  dégâts 1D4 + 2 + Impact (enchantée)
- Grande épée 55 %
  dégâts 1D8 + 3 + Impact (enchantée)

Voir aussi la liste d'objets magiques ci-contre.

**Sortilèges**

Altérer le Climat*, Arrêt Cardiaque, Voile d'Indifférence*, Enchanter une Lame*, Cauchemar, Cercle de Nausée*, Chant de Thoth*, Charmer un Animal (corbeaux, loups), Communication de la Chandelle (Communiquer avec des Bougies), Conjurer une Intelligence Angélique (Contacter un Lloigor*), Crux Ansata de Prinn, Détecter un Enchantement*, Épuiser le Pouvoir, Éveiller sa lumière intérieure*, Guérison Immédiate*, Tourmenter*, Provoquer la Maladie*, Lier un Ennemi*, Malédiction des Ténèbres*, Mauvais Œil*, Miroir de Tarkhun Atep*, Mots de Sekhmenkenhep*, Piège de l'Âme*, Piéger le Rêveur*, Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste*, Prédiction*, Immunisation*, Protection contre le Mauvais Œil*, Rêve Prémonitoire, Sceau d'Isis*, Voix de Râ*


Swanson Ames, chevalier du temple



dime et ne répondant de leurs actes qu'au Pape lui-même, ils commandaient une armée et possédaient assez d'influence pour faire taire des rois. Après la perte de Jérusalem et l'effondrement des États croisés en 1244, les templiers perdirent leur but initial. L'ordre déménagea ses quartiers généraux à Chypre, dirigeant l'île comme un royaume indépendant et se vouant à la gestion de ses vastes richesses. Son arrogance et sa richesse lui avait valu beaucoup d'ennemis, et bientôt des rumeurs commencèrent à circuler, disant que les templiers avaient été corrompus par les infidèles durant leur séjour en terre sainte et qu'ils pratiquaient secrètement la magie noire. En 1307, le roi Philippe IV de France (le même roi qui provoquera l'élection du Pape Clément V qui mènerait ensuite au schisme de l'église catholique) demanda que le Pape lance une enquête sur la soi-disant immoralité de l'ordre, se basant sur les confessions de l'ancien templier emprisonné Sequin de Florian. Le pape mettant du temps à répondre, Philippe arrêta tous les templiers de son domaine et fit saisir leurs propriétés. Des confessions furent rapidement obtenues par la torture, et l'ordre entier fut accusé de blasphème, de sodomie et d'adoration sataniste. Jacques de Molay, maître de l'ordre du temple, se confessa tout d'abord avant de se rétracter, dénonçant les charges comme étant fausses. Plus de 500 templiers sortirent de leur cachette pour plaider la cause de l'ordre, mais il était trop tard. En 1311, le pape Clément dissout officiellement l'ordre et en 1314 les templiers refusant de se repentir, dont De Molay, furent brûlés sur le bûcher.

**Mystère** : après leur procès et leur dissolution, la légende raconte que les templiers se firent discrets, fuyant au Portugal, en Écosse et en Europe centrale. On dit qu'ils furent les forces motrices derrière la naissance du rosicrucianisme au quinzième siècle et du retour de l'occultisme à travers l'Europe qui en résulta, et qu'ils fondèrent également les premières loges maçonniques. Selon la légende, le plus grand trésor des templiers fut dérobé dans la commanderie de Paris par 36 chevaliers avant l'arrêt de 1307, et ces hommes formèrent le cœur d'un nouvel ordre secret se consacrant à un plan complexe de vengeance. Aidés par leur trésor caché, les « 36 invisibles » ont influencé le cours même de l'histoire de l'Occident, menant au Siècle des Lumières, à la Révolution industrielle et aux révoltes républicaines en France et en Amérique. L'histoire dit que tandis que Louis XVI était guillotiné, quelqu'un dans la foule criait « Jacques de Molay, tu es vengé ! ». D'autres commentateurs placent les maçons et leurs maîtres templiers en tant qu'architectes cachés de la guerre civile américaine, de l'assassinat de Lincoln et de la naissance du communisme et du fascisme. Les rumeurs les plus radicales clament qu'ils étaient les maîtres de l'alchimie et avaient percé les secrets de la pierre philosophale, qu'ils étaient en communion avec les maître mystiques du monde qui se trouvent en Asie ou qu'ils avaient la garde du Saint Graal (le trésor emmené loin de Paris en 1307).

Dans le monde de *L'Appel de Cthulhu*, les templiers apprirent bel et bien des secrets magiques des Souffis et des Isma'ilis en Asie

mineure, et ils atteignirent l'illumination spirituelle dans le temple de Salomon. Ils prirent également la copie originale du Al-Azif d'Alhazred qui est encore en leur possession aujourd'hui. Dans ses pages ils apprirent l'existence des Grands Anciens et de l'ombre que ces hideux démons projettent sur le passé et le futur du monde. Les templiers trouvèrent également leur grand « trésor », que les légendes et les allégories changeraient plus tard en Saint Graal. Ils renforcèrent lentement leur force séculière, attendant le bon moment et la venue du second millénaire pour pouvoir se lancer dans la dernière bataille et lâcher leur magie et le pouvoir du « trésor » contre Cthulhu éveillé et l'antéchrist Nyarlathotep. Hélas, la corruption du monde mortel finit par les toucher, et leur ordre fut broyé sous les talons de monarques jaloux.

Les 36 invisibles s'échappèrent réellement avec le « trésor », et modifièrent leur stratégie. Se dissimulant dans les ombres, ils se divisèrent en six groupes de six et se répandirent à travers l'Europe pour poursuivre leur combat contre le chaos et l'oubli. L'ordre allait utiliser les méthodes de ses ennemis, influençant l'expansion et la nature de la société humaine depuis les ombres comme les Grands Anciens ont marqué les rêves des hommes depuis des éons. Le groupe conçut un vaste plan pour briser le pouvoir de ces créatures, une toile de manipulations et de magie qui mettrait des siècles à être achevée. Depuis lors, le plan a continué, chacun des 36 invisibles développant son influence à travers un labyrinthe de sociétés secrètes et d'alliances politiques. Les acteurs et les agents du grand plan ne savent jamais pour qui ils travaillent exactement, ou même si leurs efforts sont seulement dirigés. Les 36 invisibles supervisent pourtant le plan, bien que ceux qu'ils étaient autrefois auraient eu du mal à imaginer combien le passage des siècles pouvait changer même le plus dévot des hommes.

Les templiers espèrent, en combinant les pouvoirs du trésor avec un immense rituel magique, briser le pouvoir des Grands Anciens, les détruisant dans leur sommeil ou les bannissant totalement de notre cosmos. Les croyances originelles des templiers chrétiens en le paradis qui suivrait ont en revanche disparu. Le maçon (et templier) anglais Francis Bacon établit les bases de la méthode scientifique au dix-septième siècle, et les changements qu'il provoqua dans la philosophie et dans les croyances éloigna la civilisation occidentale de la religion et de la superstition, diminuant l'influence des Grands Anciens (et créant accidentellement la structure mentale que les investigateurs connaissent aujourd'hui sous le nom de santé mentale). A l'exécution du plan, les 36 invisibles et leurs élus se transformeront spirituellement à travers le trésor et le grand secret, devenant eux-mêmes des sortes de dieux et remplaçant les Grands Anciens en tant que maîtres du monde et du cosmos. Une tâche insurmontable à ce qu'il semblerait, mais que les templiers sont tout de même certains de réussir.

Des millions d'humains devront mourir pour nourrir le rituel, mais les invisibles blasés voient là un petit prix à payer pour pouvoir atteindre leur juste destinée. En 1928, le plan est proche du succès : au milieu du vingtième siècle, d'immenses empires dotés de technologies incroyables seront engagés dans le plus grand conflit que l'homme ait connu. Les templiers espèrent que la tempête à venir ira jusqu'à secouer les piliers du paradis et qu'elle alimentera leur ultime triomphe.

**Options :** utiliser le cadre décrit ci-dessus laisse de nombreux détails à la discrétion du gardien. Les templiers sont-ils toujours unis, ou le plan a-t-il failli, laissant (comme Eco l'a décrit dans *Le pendule de Foucault*) six cabales de maîtres en puissance s'agiter au cœur d'un labyrinthe de secrets et de conspirations, chacun espérant doubler les autres et s'emparer seul du prix ? Les templiers ont-ils réellement eu autant d'influence sur l'histoire qu'ils le croient, ou cela n'est-il qu'orgueil dément face au Mythe de Cthulhu ? Ont-ils été infiltrés par le Mythe, faisant d'eux à peine plus que des pions ? – la Grande Race, le peuple serpent ou les Frères du Signe Jaune feraient d'excellents candidats. Quel est le trésor ? Est-il vraiment la coupe du Christ, ou le Graal s'approche-t-il d'avantage de la tradition alchimique ? Dans le *Parzifal* de Wolfram von Eschenbach, il est aussi décrit comme « la pierre venue du ciel » (lapis exilis), une grande émeraude perdue par Lucifer lui-même pendant la guerre au Paradis. Pourrait-ce être quelque chose comme le Trapezohedron Rutilant ? De quoi serait-elle capable, et pourquoi les templiers ne peuvent-ils pas se souvenir de l'endroit où ils l'ont cachée ? Idéalement, les investigateurs ne devraient jamais apprendre les réponses à ces questions. Les templiers ont émergé en tant que force terriblement puissante, un contrepoids à des groupes comme la Fraternité de la Bête et le culte de Cthulhu, lancé dans un jeu d'échecs contre le Mythe pour la domination du monde. Les investigateurs rejoindront-ils leurs rangs ? Si oui, combien de temps mettront-ils à découvrir que leurs maîtres sont aussi inhumains que leurs ennemis ?

## Les mystères de Miskatonic

Les meilleures campagnes de *L'Appel de Cthulhu* ont toujours flirté avec le mystère, que celui-ci soit prosaïque ou monstrueux. Dans les règles, il est conseillé aux gardiens de construire leurs campagnes suivant le modèle de l'oignon, où les investigateurs épluchent les couches de secrets les unes après les autres jusqu'à révéler l'horreur cosmique qui se niche au cœur de ce qui, en surface, semble parfaitement ordinaire. Miskatonic, telle qu'elle est présentée dans ce livre, offre aux étudiants, aux professeurs et aux visiteurs quantités d'opportunités d'épluchage de mystérieux oignons – enquêter sur les origines de la momie de Miskatonic, sur les tunnels du campus ou sur Lucas Tetlow, pour ne nommer qu'eux. Pour un gardien ambitieux, *l'université Miskatonic* possède des couches et des couches de secrets putrides attendant d'être découverts.

Tandis que l'école semble normale en surface, des investigateurs alertes découvriront rapidement de choquantes incongruités dans son passé. Ces contradictions et les secrets qu'elles dissimulent manquent souvent du punch horrifique et supernaturel qu'ont les investigations du Mythe, mais peuvent se montrer toutes aussi sinistres car elles frappent terriblement près des foyers des personnages : pour les étudiants, les enseignants et les membres du personnel, Miskatonic est l'endroit où ils vivent et où ils travaillent. Apprendre que quelque force monstrueuse pourrait être à l'œuvre en coulisses ou être responsable de la naissance de l'université peut, si présenté correctement, se révéler terriblement angoissant. Ajoutez de la profondeur et du piment à vos campagnes dans Miskatonic en introduisant lentement le contenu de ce méta-mystère dans vos scénarios – travailler dans la bibliothèque ou dans le musée d'exposition peut mettre des investigateurs en contact avec plusieurs des éléments décrits en dessous. Tous ces mystères n'ont pas de profondes racines, et beaucoup sembleront avoir des solutions relativement prosaïques. Alors que le temps passera, néanmoins, et que de plus en plus de ces éléments prendront une signification nouvelle, les investigateurs pourraient bien découvrir que l'université Miskatonic est bien plus que ce qu'elle semblait auparavant.

La question qui attend des investigateurs tentant de déchiffrer le méta-mystère est assez simple : pourquoi Miskatonic est-elle si étrange ? La question se transforme alors bien vite en une toile de mystères. Y a-t-il une cause unique, ou plusieurs ? Le sinistre courant sous-jacent est-il limité à la bibliothèque, ou le reste du campus est-il affecté ? Cette étrangeté remonte-t-elle aux origines de l'école, ou celle-ci a-t-elle été lentement corrompue par des forces extérieures ? Pour répondre à ces questions, les investigateurs devront passer des semaines à lire et à digérer les archives poussiéreuses du Tabularium et de la société des historiens d'Arkham. Les pistes qu'ils risqueraient de trouver là-bas pourraient bien les mener très loin. Ce livre ne répondra pas directement aux questions, bien que de futurs scénarios le puissent – le gardien décidera toujours de ce qui, si quelque chose il y a, rôde au cœur du mystère de Miskatonic.

## Signes et sceaux

Le mystère s'insinue même dans les aspects les plus anodins de la vie à Miskatonic. Les armoiries de l'université en sont un bon exemple. Ces dernières ne semblent pas plus étranges que celles des écoles de la Ivy League, mais les connaisseurs de l'occulte peuvent percevoir l'étrangeté sinistre de ces images. La cloche, le livre et la chandelle ornant le vieux bouclier de Miskatonic sont dites depuis longtemps représenter la cloche de la liberté, le livre de la sagesse et la lumière de la vérité. Ceux possédant *Sciences occultes* à 20 % et plus savent que ces trois objets sont aussi associés aux sorcières et à leurs pratiques. Un test réussi détermine même que ce sont là les trois instruments qu'utilisent les ecclésiastiques de l'Église pour excommunier, un rituel justement utilisé contre les sorcières. Pourquoi une école s'étant affirmée comme séculière dans une ville farouchement protestante utilise-t-elle des symboles catholiques dans ses insignes ? Ceux-ci impliquent-ils une signification plus profonde, Miskatonic fut ou est-elle une puissance secrète destinée à l'excommunication des sorcières, à moins (une option plus déroutante) que ce ne soit l'école toute entière qui soit en un sens excommuniée ?

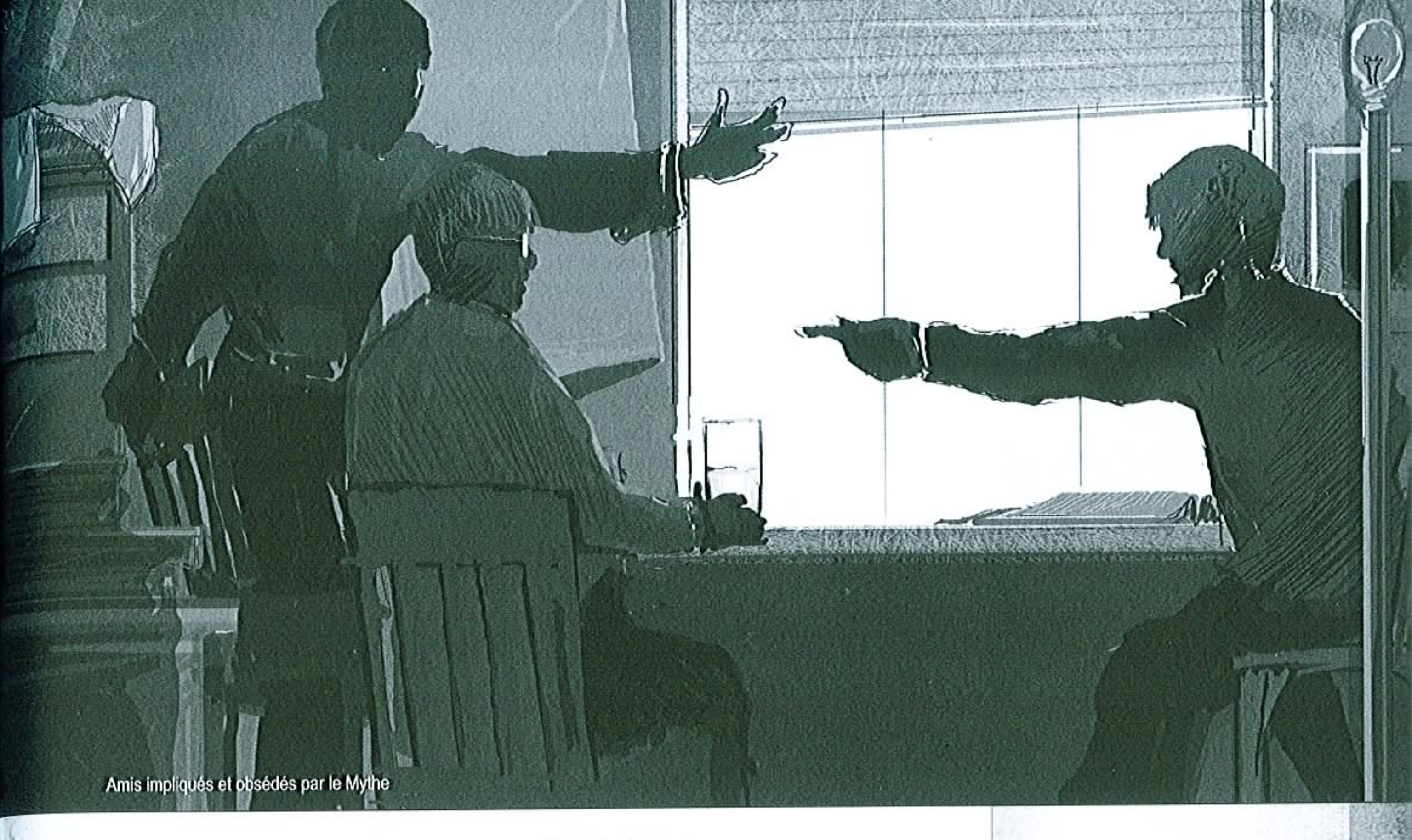
Quelques recherches révèleront que le vieux blason fut dessiné à l'époque de la nouvelle charte de l'université en 1765 – reflète-t-elle les souhaits de Jeremiah Orne ou ceux de George Locksley ? La devise de l'école, « In libro libitas », apparaît également sur le blason, et fut aussi créée dans la charte en question. Doit-elle être prise littéralement ? Dans quel livre (ou livres) réside le salut ? Cela implique-t-il que la réponse à l'énigme du sceau réside dans la bibliothèque Orne ?

## La bibliothèque Orne

La bibliothèque est célèbre pour sa collection de livres occultes et hermétiques, l'une des plus complètes du monde. Là où des investigateurs pourraient, avec l'approbation d'Henry Armitage, trouver son étendue utile pour leurs recherches, tôt ou tard ils pourraient aussi commencer à se poser des questions sur son existence même. Pourquoi Miskatonic, une école conservatrice issue des congrégationalistes puritains, remplirait-elle sa bibliothèque de traités de démonologie et de magie noire ? Plus les investigateurs examineront l'histoire de l'endroit et plus le mystère s'épaissira.

Le très récent flot d'acquisitions occultes et la réorganisation intensive des documents les plus terribles sont l'œuvre du chef bibliothécaire Henry Armitage. Si on lui demande, il déclarera qu'il est simplement en train d'effectuer des recherches pour son prochain livre, *Démons et diables de la Vallée du Miskatonic*, une suite de sa première monographie *Notes envers une bibliographie de l'occultisme, du mysticisme et de la magie mondiaux*. Des investigateurs insatisfaits par d'aussi conventionnelles explications pourraient découvrir une vérité cachée : Armitage et sa cabale, en réaction à l'Abomination de Dunwich, tentent d'élaborer une réponse au Mythe de Cthulhu. Pour les détails concernant le groupe, voir « Mener le juste combat » au début du chapitre « Le Mythe à Miskatonic ».

La collection de la bibliothèque Orne était déjà tristement célèbre bien avant l'été 1928. Des investigateurs cherchant ses origines découvriront bientôt des échos du scandale de 1810, lorsque Ward Phillips fit sensation dans tout le Massachusetts en achetant autant de livres traitant de sorcellerie et de démonologie qu'il eut pu. Comme Armitage, il clamait que ses motivations étaient purement professionnelles et qu'il espérait écrire un autre livre dans la veine des *Prodiges thaumaturgiques*. En creusant dans de vieilles archives, des investigateurs pourraient trouver une toute autre histoire – voir les *Papiers des Phillips* dans les « Rayonnages obscurs » pour les détails. Que vit Phillips sous la première église baptiste ? Que se passa-t-il entre le pieux érudit et Alijah Billington ? Pourquoi finit-il par brûler autant de copies de son propre livre que possible avant de fuir Arkham dans la disgrâce ? Les réponses à ces questions pourraient mener


Amis impliqués et obsédés par le Mythe

les enquêteurs vers une plus grande investigation concernant les bois de Billington et la disparition du professeur Seneca Lapham.

Les ombres que projette la bibliothèque Orne sont plus denses encore. Des investigateurs persistants noteront que certains des livres les plus infâmes (notamment le précieux Necronomicon) ont appartenu à Jeremiah Orne et qu'ils furent légués en même temps que la « résurrection » de l'institut d'Arkham en 1765. Comment Orne, un marchand d'épices des Indes occidentales, a-t-il pu posséder des tomes aussi blasphématoires ? Essayait-il de combattre quelque mal ancien, comme Phillips et Armitage après lui, ou ses motivations étaient-elles plus sinistres ? Sa vie et sa carrière sont emplies d'autres mystères qui sont énumérés plus bas.

Si des investigateurs suivent cette piste, ils trouveront le cœur de la bibliothèque Orne dans la collection originale de l'institut d'Arkham. Les journaux secrets de Ward Phillips l'ancien, tels que décrits dans « Les rayonnages obscurs », soulèvent une autre série de questions : certains des livres originaux de la bibliothèque ont-ils été confisqués au culte des sorcières d'Arkham ? Ce dernier a-t-il réellement été vaincu par le raid de 1704 ?

D'autres étrangetés sont associées à la bibliothèque Orne et pourraient peut-être être liées à la collection elle-même. L'endroit est-il réellement hanté ? Si oui, par quoi ? Joe le magasinier pourrait avoir la réponse à ce mystère, ou il pourrait bien n'être qu'une fausse piste destinée à écarter les investigateurs de la véritable menace errant là-bas la nuit. De même, qu'est-ce qui a fait s'écrouler le bâtiment originel un soir de 1875 ? Pourquoi l'ancien bibliothécaire refuse-t-il obstinément de mettre un pied dans le nouvel édifice ?

## Les origines

Plusieurs personnalités controversées sont impliquées dans l'histoire de l'université Miskatonic. Considérant le rôle essentiel qu'elles ont joué dans sa fondation et sa croissance, on ne sait que peu de choses sur eux. Les noms de chacun des gentlemen suivants marquent un bâtiment du campus, mais l'histoire de l'université leur associe aussi d'étranges histoires et quelques contradictions :

### Dr Bernard Herber

Pilier de l'Arkham du dix-septième siècle, Herber était un érudit qui se joignit à l'exode originel de Salem la conservatrice et aida à fonder la ville. Célèbre pour sa sagacité scientifique et son libéralisme religieux, il était ami depuis l'enfance avec le mystique de Salem Edmund Carter, qu'il aida à s'installer à Arkham en 1692. Il était aussi un des professeurs fondateurs de l'institut d'Arkham, et était dans l'ensemble vu comme un homme d'une intelligence et d'un savoir supérieurs. Il provoqua le scandale durant l'hystérie anti-sorcières en conseillant la tolérance et la prudence dans les poursuites contre les accusées de sorcellerie et en décriant l'utilisation de « preuves spectrales ». La voix dissidente de Herber et son association avec Carter (lequel, il s'avéra, était venu à Arkham pour éviter un procès à Salem) conduisit les citoyens de la ville à se retourner contre l'érudit qui faillit être poursuivi à son tour. L'intercession du révérend Ward Phillips calma la tempête et Herber put vivre le reste de sa vie à Arkham tout en enseignant à l'institut.

**Une enquête sur la vie et l'époque d'Herber entraîne vite une incroyable découverte** : tous les journaux, lettres et livres du professeur sont manquants, pas seulement

à Arkham mais dans tout le Massachusetts. L'érudit est dit avoir publié au moins quatre livres, mais aucune copie ne peut en être trouvée. Le Tabularium, la société des historiens d'Arkham et les autres lieux d'archivage n'ont aucun document lui ayant appartenu. Ont-ils été égarés ou peut-être détruits dans la grande inondation de 1888, ou d'autres forces sont-elles à l'œuvre ? Actuellement, seules quelques références éparses sur Herber peuvent être trouvées dans des documents officiels d'église ou d'école, et aucune représentation de l'homme n'a survécu. Si des investigateurs cherchent dans Salem ou à l'institut de l'Essex, des témoignages sur les procès aux sorcières y font mention de plusieurs « livres rares et ansiens, écris par des Arabes, des payens et des cabbalists » qu'Herber était sensé posséder. Quels étaient ces livres ? Ont-ils disparu, eux aussi ? L'institut de l'Essex contient plusieurs lettres que le professeur écrivit à d'infâmes érudits de Salem, Simon Orne et Joseph Curwen, qui furent tous deux accusés d'être des sorciers par la suite. A la lumière de ces preuves, Herber aurait-il pu être un sorcier déguisé, dont les protestations contre les procès aux sorcières avaient pour but d'écarter l'attention des citoyens du culte des sorcières d'Arkham ? Possédait-il quelque moyen de pression sur Phillips (le chantage ou même la magie) qui provoqua le changement d'inclinaison du révérend ? Les archives historiques sont étrangement silencieuses. Si elles ont été détruites pour cacher la vérité, qui en est responsable ?

## Jeremiah Orne

Père de l'université Miskatonic, Jeremiah Orne était un capitaine de bateau prospère dont la richesse aida à revitaliser Arkham dans les années précédant la révolution américaine. C'était un participant actif du commerce triangulaire qui effectua de nombreux trajets jusqu'aux Caraïbes. La baisse des ventes de rhum le poussa vers le commerce des épices dans les dernières années – il effectua deux voyages en Méditerranée et passa même au sud du Cap Horn pour se rendre dans les Indes orientales. Il mourut subitement de maladie dans la force de l'âge. Sans enfant, son testament consacra sa fortune, sa bibliothèque et son immense collection d'œuvres d'art et d'objets dérobés partout dans le monde à la construction d'une nouvelle école à partir des restes de l'institut d'Arkham.

Des biographes en herbe auront bien du mal à suivre les voyages du capitaine Orne. Il existe des éléments dans les archives et les journaux de l'époque menant à penser que Jeremiah se brouilla avec la bourgeoisie d'Arkham après qu'il s'y soit installé définitivement en 1761. La bibliothèque qui porte son nom n'est pas mentionnée avant sa mort, et il n'existe aucun témoignage montrant que George Locksley l'aurait connu ou aurait jamais voyagé avec lui. Pourtant, le testament de Orne explique la charte de Miskatonic dans les moindres détails, et nomme « l'ami très proche » de Orne, George Locksley, comme l'un des premiers administrateurs. Il établit également que le clan des Tetlow de Dunwich doit assumer la charge de gardien du musée à perpétuité (pour les détails, voir « Les jokers » finissant le chapitre du « Mythe à Miskatonic »). Aussi étrange que soient ces clauses, elles n'ont jamais été discutées et continuent aujourd'hui d'être acceptées.

Étant donnée l'étendue des voyages de Orne, pourrait-il avoir d'une certaine façon rencontré les forces du Mythe de Cthulhu ? Cela pourrait-il expliquer son immense collection de tomes secrets et d'étranges artéfacts, laquelle incluait à la fois le Necronomicon et la coiffe du Vieux Loucheur ? Orne était-il un opposant au Mythe, ou avait-il été corrompu par ce dernier ? Quelqu'un (ou quelque chose) d'autre aurait-il pu influencer Orne lorsqu'il rédigea son testament ? La copie disponible de ses dernières volontés est-elle authentique ? Est-il possible qu'il n'ait été que le pantin d'une autre force, ou que l'homme revenu à Arkham en 1761 n'ait plus été le Jeremiah qu'Arkham avait connu ? Si c'était un sorcier maléfique, pourrait-il avoir feint sa propre mort ? Est-ce que Orne (ou ce qui se faisait passer pour lui) existe encore, quelque part, dans les coulisses ?

## George Locksley

George Locksley est l'homme le plus mystérieux de toute l'histoire de l'université Miskatonic. Il servit de président du conseil d'administration au nouvellement créé institut Miskatonic des arts libéraux de 1765 à 1768, et c'est là tout ce que l'on sait de lui. D'intenses recherches dans les documents de l'université du Tabularium offrent quelques détails biographiques sur sa personne – il vint à Arkham depuis Boston, bien qu'il dit être né à Philadelphie. Une lettre raconte qu'il a servi loyalement sur le navire de Orne, et il est décrit comme un ami de longue date du capitaine sur le testament de ce dernier. Durant le mandat de Locksley à Miskatonic, il logea dans une pension de High Street et, lorsque le nouvel institut fut sur les rails, il quitta Arkham.

Des investigateurs tentant d'ajouter des détails à cette histoire sommaire seront vite frustrés. Quiconque est suffisamment persistant pour fouiller dans les registres de tous les voyages d'Orne (ce qui nécessite d'intenses recherches dans Arkham, Kingsport, Boston et l'institut de l'Essex) ne trouveront aucun référence à George Locksley (pas même une abréviation ou une faute de rédaction) dans aucun des voyages de Orne. Des recherches à Philadelphie ne révèleront aucun extrait de naissance ni aucun autre document d'aucune sorte. Sa destination lorsqu'il quitta Arkham est, elle aussi, mystérieuse : il semble s'être alors évaporé.

Pour ce qui est de l'époque où il était à Arkham, plusieurs lettres dans les archives de la société des historiens mentionnent son séjour. L'administrateur est décrit comme un homme dur, distant, dont la mise en application fanatique du testament de Jeremiah Orne et l'intolérance à l'égard de l'église congrégationaliste (et la religion organisée en général) provoquèrent plus d'un grincement de dents en ville. Il y est beaucoup fait mention également de l'affiliation maçonnique de Locksley, ainsi que de ses liens étroits avec Levi Tetlow, le premier gardien du musée.

## Les Tetlow

Pour plus d'informations à propos des gardiens Tetlow et des pistes mystérieuses que des investigateurs pourraient suivre pour découvrir leurs origines, voyez Lucas Tetlow dans la section « Les jokers » du chapitre « Le Mythe à Miskatonic » de ce livre.

## Le maître secret de Miskatonic pourrait-il se lever ?

Des investigateurs capables de s'y retrouver dans la déconcertante toile de preuves entourant les mystères décrits ci-avant devraient rapidement arriver à une conclusion inquiétante : la version publique de l'histoire de l'université n'est guère plus qu'une façade. Les contradictions dans les archives suggèrent fortement qu'une entité ou une force secrète a fondé l'école, et qu'elle pourrait toujours contrôler Miskatonic par procuration, la dirigeant à ses propres fins. Qui en est responsable ? L'ultime réponse est laissée au gardien. Pour aiguiller ses spéculations, voici une liste des plus potentiels suspects :

### Le culte des sorcières

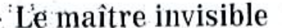
Bernard Herber était-il un membre secret de l'assemblée d'Arkham, tentant de détourner l'attention de Keziah Mason et qui parvint à sauver sa propre peau grâce au chantage et à la magie ? Soixante-dix ans plus tard, le culte aurait alors poussé Jeremiah Orne à changer son testament avant de s'en débarrasser en l'empoisonnant. George Locksley était un autre membre de l'assemblée, déguisé magiquement et vivant sous une fausse identité. Le gardien Tetlow appartient lui aussi au culte des sorcières et fut récompensé pour sa défection des croyants de Dunwich. Locksley parvint à créer un lieu stable, légitime, pour stocker les livres hermétiques et les objets magiques de l'assemblée en coupant tous les liens entre l'école et l'église congrégationaliste si détestée.

Si c'est le cas, pourquoi le culte est-il presque absent du campus (comme décrit dans « Le Mythe à Miskatonic ») ? Plusieurs intriguantes possibilités se présentent d'elles-mêmes. Tout d'abord, les sorcières pourraient choisir d'adopter un profil extraordinairement bas pour éviter d'être découvertes, une nécessité dans une école pleine d'érudits curieux et intelligents. Alternativement, le culte pourrait avoir fondé l'école seulement pour voir une autre force ou faction l'arracher à son contrôle à une date ultérieure. La réorganisation de 1765 pourrait être ce moment. Si c'est bien là ce qui est arrivé, l'assemblée finira-t-elle par répliquer ? Le gardien pourrait aussi simplement ignorer « Le Mythe à Miskatonic » et présumer après tout que le culte est actif sur le campus. Combien de temps faudra-t-il avant qu'Armitage et sa cabale n'entrent en conflit avec lui ?

### Les templiers

Jeremiah Orne et George Locksley étaient tous deux des maçons de haut degré, comme l'étaient vingt-trois des vingt-six hommes qui ont servi au conseil d'administration depuis que l'institut Miskatonic des arts libéraux fut fondé en 1765. L'actuel conseil est d'ailleurs entièrement constitué de maçons. Si le gardien accepte l'identité templière de Swanson Ames (comme décrit dans « Le Mythe à Miskatonic »), l'entière école pourrait alors être une élaboration templière, fondée et contrôlée via des organisations-écrans maçonniques. Selon cette théorie, Jeremiah Orne (un maçon loyal) se vit remettre une bibliothèque de tomes et d'objets occultes, avant de réécrire son testament pour servir la volonté de ses maîtres secrets. George Locksley était en fait un des trente-six invisibles, envoyé pour s'assurer que les plans du temple soient menés à bien.

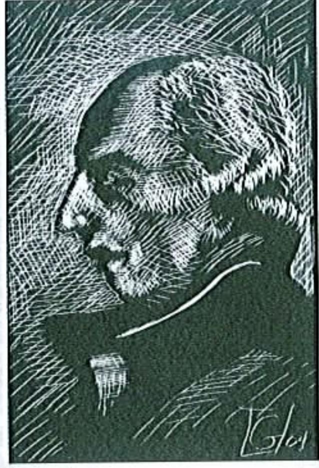
Pourquoi les templiers fondèrent-ils Miskatonic ? Peut-être avaient-ils besoin d'un endroit sûr où assimiler et étudier les tomes hermétiques qui formaient le cœur de la bibliothèque Orne. Peut-être y a-t-il eu des affrontements au sein des rangs templiers : beaucoup pensent que la révolution américaine toute entière n'était en fait qu'une guerre civile secrète entre maçons ; lorsqu'un des invisibles parvint à voler la bibliothèque à un rival, il choisit alors de la cacher bien en vue. Dans tous les cas, en 1928 les templiers ont déjà étudié la plupart des documents de l'université, et l'école ne leur est désormais guère plus d'utilité. Swanson Ames constitue simplement leur arrière-garde, gardant l'œil sur ce qui pourrait s'y passer. Si Armitage acquérait beaucoup d'autres livres pour la Collection réglementée, les templiers pourraient décider de reprendre leurs recherches. Si cela devait arriver, le bibliothécaire deviendrait alors un obstacle gênant. Les expéditions futures en Antarctique et en Australie, susceptibles de découvrir d'anciennes ruines et de terribles secrets, pourraient aussi attirer l'attention des chevaliers.



### Le maître invisible

Enfin, un être unique, semi-immortel, pourrait être derrière la fondation de Miskatonic. Ce cerveau agissant dans l'ombre aurait manipulé Bernard Herber et Jeremiah Orne, puis se serait révélé brièvement et en pleine lumière sous l'apparence de George Locksley avant de disparaître à nouveau dans les ténèbres. Prenait-il le contrôle d'une école décrépite pour la reconstruire à sa propre image, la volant au culte des sorcières ou accomplissant un plan initié avec Herber en 1692 ? Le gardien immortel Tetlow serait le servant dévoué du maître, et ses yeux et ses oreilles sur le campus.

La véritable identité du maître est inconnue. Ce pourrait être Bernard Herber, Jeremiah Orne, George Locksley ou quelqu'un d'autre. Son immortalité pourrait provenir du sortilège Résurrection, de Transfert d'Esprit* (comme Ephraïm Waite), d'un pacte avec les Grands Anciens ou d'une autre source encore. Il pourrait être un insecte de Shaggai se déplaçant d'hôte en hôte, un des immortels de K'n-Yan ou de la Fraternité du Signe Jaune ou un sorcier du peuple serpent déguisé. Quel qu'il soit, le maître aurait construit Miskatonic pour pouvoir rassembler les tomes magiques et augmenter son propre pouvoir. Le plan fonctionnerait admirablement si on exceptait



Jeremiah Orne

les bibliothécaires trop curieux qui finissent par en savoir trop. Ne serait-ce qu'une question de temps avant que le maître ne s'occupe d'Henry Armitage comme il l'aurait fait avec Ward Phillips un siècle auparavant ?

### Complications

D'ingénieux gardiens pourraient inventer leurs propres suspects ou – mieux encore – en utiliser plus d'un. Peut-être Miskatonic fut-elle fondée par le culte des sorcières sous Herber, prise par le maître en 1765 avant d'être infiltrée par les templiers lesquels, après tout, n'ont pas besoin de contrôler l'école, seulement certains de ses livres.

La vérité pourrait être aussi qu'aucune théorie n'est juste. Des investigateurs habitués à trouver des cultes, des extraterrestres et des monstres tapis derrière tout ce qui peut sembler anormal pourraient être aisément convaincus que quelque chose de sinistre se trame à Arkham depuis les deux ou trois cents dernières années, mais ils pourraient bien se tromper. Des archives historiques clairsemées et de simples coïncidences peuvent facilement projeter de fausses ombres, faisant du rasoir d'Occam un puissant outil. Après tout, des coïncidences arrivent tous les jours. Peut-être Bernard Herber était-il tout simplement un progressiste et Jeremiah Orne un excentrique ayant beaucoup voyagé, peut-être que toutes les données biographiques de George Locksley ont été détruites par le feu, les inondations ou les imprudences, et que Lucas Tetlow n'est rien d'autre qu'un employé dévoué et un peu bourru du musée. A chaque tournant, des investigateurs étudiant l'ultime mystère de Miskatonic devraient trouver des preuves tangibles que toutes leurs suspicions ne sont que pures sottises. C'est ce que les maîtres secrets veulent qu'ils croient.

## Graines sinistres

### Tout est dans la tête

Les docteurs Warden et Gist du département de psychologie commencent finalement leur dépistage parapsychologique sur tout le campus, pour la plus grande fascination, amusement ou chagrin de tous. Après plusieurs heures passées à deviner des nombres et des images tirés aléatoirement, les investigateurs seront être surpris d'apprendre que leurs scores sont bien audessus de la moyenne dans le domaine de la psychokinésie, et se voir embarqués pour une série d'études plus pointues. Ils seront bien sûr défrayés pour leur participation. Les professeurs découvriront bientôt qu'une combinaison de méditation orientale, d'hypnose et de doses d'une drogue altérant l'humeur stimule une partie auparavant inconnue du cerveau humain, entraînant des phénomènes psychiques dramatiques chez les sujets testés. Comment les cobayes s'adapteront-t-ils à leurs pouvoirs ? Sont-ils dangereux ? La communauté scientifique dans son ensemble acceptera-t-elle les découvertes de Miskatonic ? Combien de temps avant que les nouveaux médiums reçoivent des transmissions télépathiques des Grands Anciens ? Et comment les Mi-Go (ou les Frères du Signe Jaune) réagiront-ils aux perturbations locales des activités télépathiques ?

### Problème de fonds

Un désastre se prépare au centre de recherches de Woods Hole. Abraham Hoag (de l'influente famille des Hoag de Kingsport) s'est fait engager dans le département de biologie de Miskatonic avec un but secret : il a vu le monstre de Martin Beach quand le capitaine James P. Orne a exhibé la chose en 1922, et a assisté à la mort de l'homme quelques semaines plus tard. Sa santé mentale a été gravement atteinte par ce qu'il a vu ; Hoag est devenu obsédé par l'idée de trouver l'immense créature qui, il en est sûr, a parlé dans son esprit ce jour funeste sur la plage. Il s'est depuis noyé dans ses études océanographiques, et si la science a été incapable de le mener à la bête, un ancien tome pourrissant (peut-être le *Unter Zee Kulten* ou le *Cthaat Aquadingen*) lui a appris son nom. Après des années d'études, il croit avoir mis au point un rituel qui ramènera la puissante créature des profondeurs. L'étudiant diplômé dérangé pense bientôt tenter l'invocation au cours d'un séjour d'une semaine à Wood's Hole. Le sortilège fonctionnera-t-il ? Si oui, et si le serpent furieux arrive, quelqu'un pourra-t-il l'arrêter ? Pour les caractéristiques du serpent, voir p. 201.

### Les intrus de l'allée des ordures

Stanley Higgins, un dernière-année en biologie, est intrigué. Un an auparavant, il a pris un petit boulot lié à l'hôpital et à la faculté de médecine consistant à transporter des déchets médicaux jusqu'à l'incinérateur de la centrale thermique. Lors de ses voyages diurnes dans l'allée des ordures, il a alors commencé à remarquer d'étranges choses : à plus d'une occasion, son chargement semblait avoir été fouillé, comme si quelqu'un avait dérobé des restes de chirurgie ou des morceaux de cadavres. Quand il arpentait l'ancien tunnel, il se sentait presque toujours observé. De nombreuses fois, il est certain d'avoir entendu quelqu'un ou quelque chose le suivre depuis les ténèbres.

Lorsqu'il a trouvé d'étranges empreintes en forme de sabots dans la poussière devant l'incinérateur, Higgins est devenu convaincu qu'il est sur le point de découvrir une nouvelle espèce d'animal des tunnels qui vit sous Arkham. Plus d'une fois, il a laissé son chargement en dehors de l'incinérateur et s'est caché, tentant de surprendre sa proie. Confiera-t-il son histoire à un ami étudiant ? Si ses tentatives pour voir le mystérieux résident des tunnels ne cessent d'échouer, Stanley (qui n'a jamais été un individu particulièrement stable) ira-t-il jusqu'à acquérir une viande plus fraîche pour servir d'appât ?

### Eaux lourdes

Le réservoir à l'ouest de la ville est enfin terminé, et Arkham bénéficie désormais d'une grande quantité d'eau claire. Très vite, néanmoins, des personnes commencent à tomber malades : il s'agit d'un étrange mal débilitant, accompagné d'une inquiétante pâleur grisâ-

tre. Les arbres du quadrilatère prennent à leur tour une teinte bizarre, et commencent à briller la nuit. En dépit de ces étranges événements, personne ne veut quitter la ville. Bientôt, Sainte Mary est débordée, et les docteurs dépassés. Les investigateurs peuvent-ils apprendre le secret de la « lande déserte » et empêcher la seconde venue de la Couleur Tombée du Ciel avant de succomber ?

## La chose venue du dehors

Quelque chose d'étrange est en train d'arriver dans le musée d'exposition de Miskatonic. Plusieurs matins, des traces visqueuses ont été découvertes le long des couloirs. Les expositions et les vitrines ont également été endommagées, bien qu'aucun objet n'ait été dérobé. L'effondrement nerveux de Curtis Farley, un des gardiens de nuit, semble lui aussi être lié. Le conservateur Grewe et l'administration de l'université désespèrent de pouvoir conclure cet étrange épisode avant que la rumeur n'explose. Quiconque serait capable de résoudre ce problème pourrait s'attendre à d'amples compensations. Quelle est la source du drame ? Un cercle de piliers de pierre étrangement sculptés, récemment ramené de la chambre-forte, est en train de former un portail. Ce dernier est intermittent, s'ouvrant seulement tard le soir quand les étoiles sont en place. Chaque nuit, il y a une chance cumulative de 5 % que quelque chose se manifeste. Où le portail mène, et l'exacte nature des choses qui pourraient passer au travers, est laissé au choix du gardien.

## Il manque un de nos portraits

A la suite d'un étrange événement, une des œuvres de la galerie d'art du musée a subi une étrange transformation. La peinture, un superbe portrait d'un « aristocrate français » anonyme datant du dix-septième siècle, a disparu – ou plutôt n'a pas disparu. L'œuvre elle-même est toujours là, mais son sujet est parti – le fond, un banc de marbre devant une forêt, remplit désormais tout le cadre. Les premières investigations n'ont rien donné. Le musée est bouleversé par l'incident : la police d'Arkham pense que l'objet est un faux, placé là pour remplacer l'original volé. Le président Wainscott suspecte une farce.

La vérité est bien plus étrange. Un noble français, excentrique et sorcier, appelé Gaston de Marigny (ancêtre du fameux occultiste de Nouvelle Orléans, Étienne de Marigny) a peint cet auto-portrait en 1678 puis (grâce à un pacte avec les Grands Anciens) est a intégré l'œuvre pour échapper à l'attention de l'Église. Un examen attentif du cadre et de la toile confirment que l'objet est authentique – il fut bien exécuté dans les années 1670. Des investigateurs pourront retrouver ses origines en apprenant qui l'a légué au musée puis en se plongeant dans de longues recherches. Pendant ce temps, de Marigny errera en liberté. Comment un réfugié venu de la cour du Roi Soleil réagira-t-il à l'Arkham du vingtième siècle ? Les investigateurs pourront-ils le retrouver avant qu'il ne commence à régler sa sanglante dette envers le Roi en Jaune ?

## Souvenirs partiels

Les réminiscences de Wingate Peaslee sur la Grande Race de Yith (et les articles qu'il a publiés à leur propos) ont attiré quelques attentions. Les Yithiens, soucieux d'empêcher la corruption de leurs recherches, ont possédé plusieurs personnes en Nouvelle Angleterre, lesquelles convergent actuellement vers Arkham pour observer Peaslee et décider de la marche à suivre. Elles espèrent pouvoir enlever le vieux professeur et effacer sa mémoire à l'aide d'un appareil à Tabula Rasa. Si nécessaire, elles entreprendront de plus violentes actions. Étant plus scientifiques qu'espions, elles sont remarquées par leur victime, et leur première tentative pour pénétrer chez Peaslee échoue. Ce dernier pourrait appeler les investigateurs à l'aide, et certaines des factions du campus les plus au courant du Mythe (comme Armitage et son cercle) pourraient être aussi impliquées. Les Frères du Signe Jaune, avides de connaître les secrets du futur, suivront également la piste du fragile professeur. Une lutte pourrait suivre dans les ombres : si le scénario prend place après l'expédition de Miskatonic en Australie en 1935, les investigateurs pourraient se retrouver avec le destin de Peaslee entre leurs mains.

## Aide aux études

Marcus Lowrey, un des meilleurs élèves diplômés du Dr Aaron Chase, a aidé son professeur tutélaire à assurer ses cours pendant que celui-ci récupérait de sa maladie. Une nuit, Lowrey a découvert le puissant tome occulte du *Legemeton* dans le bureau de Chase. Fasciné, le classiciste a lu une partie du texte et appris le Chant de Thoth*. Lequel, à la grande surprise de l'étudiant, fonctionna ! Depuis, les performances de Lowrey à tous ses examens ont été absolument brillantes. Ses progrès ont été si fulgurants que certains professeurs (y compris le Dr Warren Rice, l'ami d'Armitage) ont commencé à se demander quel pouvait être le secret de son succès. Toujours prompt à saisir une opportunité, l'étudiant a commencé à vendre sa « formule secrète d'études » aux diplômés comme aux plus jeunes. Combien de temps sa découverte restera-t-elle un secret ? Si les enseignants l'apprennent, que feront-ils ? L'utilisation d'un sortilège est-elle de la tricherie ? Que fera le département de psychologie d'une telle découverte sur l'esprit humain ? Combien de temps avant que Lowrey, encouragé par son succès, ne tente d'autres sortilèges ? Thoth lui-même (peut-être mieux connu sous son nom de guerre Nyarlathotep) décidera-t-il de visiter Miskatonic, pour répondre à toutes ces incantations louant son nom ? Que pourrait offrir d'autre un Dieu Extérieur à des étudiants ambitieux ?

## Sous-texte sous-humain

Maintenant qu'Amos Tuttle est mort (voir la nouvelle d'August Derleth *Le retour d'Hastur* pour les détails), le lama des Tcho-Tchos veut récupérer son ancienne copie du *Texte de R'lyeh*. Un groupe de Chinois sinistres, mené par un chaman Tcho-Tcho, est venu jusqu'au Massachusetts pour retrouver le livre. Armitage, effrayé par les premières démarches de la bande, a nié toute connaissance de l'ouvrage. Les adorateurs resteront-ils à Arkham,

tentant rapidement de voler le tome ? Comment Armitage réagira-t-il face à ces hommes, bien plus mortels et compétents que Wilbur Whateley ? Pourra-t-il les stopper ? Demandera-t-il de l'aide aux investigateurs ?

## En construction

Des visiteurs observateurs noteront les décorations omniprésentes sur les bâtiments du campus, généralement situées sur la ligne de toiture. La plupart sont parfaitement ordinaires, mais certaines ont de plus occultes significations – symboles astrologiques et alchimiques, étranges séquences de chiffres romains, signes maçonniques et gnostiques et même lettres phéniciennes et hébraïques ! Le campus tout entier aurait-il été construit selon un plan géomantique ?

Des chercheurs pourraient découvrir que les signes forment une complexe toile mystique destinée à emmagasiner et à conduire les énergies magiques. Qui a conçu cet appareil ? Et à quelles fins ? Cet agencement permet-il de faciliter le lancement des sortilèges, masque-t-il quelque présence ou est-il destiné à enfermer quelque chose ? Comment les rénovations du mémorial R.C., la fermeture de « l'enfer est » et l'ouverture de la résidence Jonathan Edwards affecteront-elles la toile ? Les investigateurs devraient-ils tenter de la réparer ou de la détruire ? Comment son concepteur réagira-t-il ?

## Un intrus invisible

La figurine de Kachina du musée d'exposition n'a pas été fabriquée pour être un objet d'adoration de Shudde M'ell mais pour l'empêcher, elle et ses monstrueux enfants chtoniens, de s'approcher du pueblo (village) où la statuette a été trouvée. Un ancien gardien, tiré de son sommeil par le vol, a lentement effectué le trajet jusqu'à Arkham et tentera bientôt de la récupérer. Il s'agit d'un Chasseur Spectral (voir le sortilège Devenir un Chasseur Spectral* p.212 et ses caractéristiques dans le *Malleus Monstrorum* pour plus de détails) ou d'un Habitant des Sables réduit en servitude depuis des millénaires. La chose n'a qu'un seul but : sauver sa demeure ancestrale en ramenant la figurine. Son esprit est contenu dans une autre statuette qui a également été découverte, cette fois au cours des fouilles de l'année précédente, et qui est actuellement stockée dans un carton de reliques dans le bureau étroit du Dr Morgan.

Incapable de traverser les murs, le monstre tentera de s'introduire par d'autres moyens mais sera déjoué par Tetlow et ses chiens. La police d'Arkham rejettera rapidement les histoires d'intrus invisible (parlant de fruit de l'imagination du gardien, de farce étudiante ou des deux) mais le conservateur Grewe sera convaincu que quelque chose de funeste est en cours, et sera heureux que quelqu'un dénoue les fils de ce mystère. La créature tentera encore une fois d'entrer, en utilisant cette fois les tunnels sous le campus. Elle n'attaquera que si elle est elle-même attaquée, et ne risquera pas sa vie inutilement : elle est après tout l'ultime gardien du pueblo. Un jeu de chat et de souris suivra dans les couloirs obscurs du musée et les tunnels du campus. Si les investigateurs parviennent à détruire la créature, l'école départementale de fouilles de Miskatonic à New Mexico pourrait bientôt être victime de tremblements de terre, et nombre de ses occupants pourraient disparaître, victimes des Chthoniens.



# Le serpent de mer

**(alias le monstre de Martin Beach)**
**Race Supérieur Indépendante**

*[Le monstre] « avait quelque cinquante pieds de long, il était d'une forme approximativement cylindrique, et son diamètre était d'environ dix pieds. Il n'y avait pas moyen de se tromper : ses caractères essentiels le désignaient comme un poisson à branchies ; mais avec certaines variantes curieuses, telles que la présence de pattes de devant rudimentaires et de pieds à six doigts à la place des nageoires pectorales, qui provoquaient les spéculations les plus étendues. Son extraordinaire gueule, sa peau épaisse couverte d'écailles, son œil unique, profondément enfoncé, étaient des merveilles à peine moins remarquables que ses dimensions colossales [...] les naturalistes déclarèrent qu'il s'agissait d'un organisme infantile [...] »*

H.P. Lovecraft et Sonia Greene,
*Le monstre invisible*
(alias *Horreur à Martin Beach*)

On en sait peu sur ces créatures marines massives qui évoluent dans le monde sans lumières du fond de l'Océan Atlantique. Énormes et incroyablement puissantes, elles peuvent nager à la surface mais ne le font que rarement, trouvant les faibles pressions inconfortables. Extrêmement intelligents, les serpents de mer communiquent entre eux via la bioluminescence et la télépathie (laquelle leur sert aussi à capturer leurs proies). Ils pourraient même posséder une culture avancée. S'ils ont la moindre relation avec les autres horreurs de la mer (les Profonds, les Habitants des Profondeurs, les Rejetons des Verts Abysses, les Yuggs, Cthulhu et ses larves, etc.) ils restent inconnus des étudiants du Mythe. Les légendes archaïques à propos de gigantesques serpents de mer se réfèrent sans aucun doute à des membres de cette race venus jusqu'à la surface. Leur capacité de destruction est épouvantable : même un enfant peut détruire un grand bateau de pêche.

**Télépathie** : ces créatures peuvent paralyser télépathiquement leurs victimes à distance. Pour chaque victime potentielle, le serpent dépense trois Points de Magie ; il compare ensuite son POU à celui de chaque cible sur la Table de Résistance. Ceux qui échouent se rigidifient et ne peuvent plus se déplacer sans l'accord du monstre. Ce pouvoir est seulement effectif à trente mètres des yeux de la bête – emmener une victime hors de portée lui rend sa mobilité.

| Car. | Jet | Moyenne |
|---|---|---|
| FOR | 1D100 x 5 | 252-253 |
| CON | 1D100 + 50 | 100-101 |
| TAI | FOR + 100 | 352-353 |
| INT | 4D6 | 15 |
| POU | 12D6 | 39 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |

**Mouv** 9/3 nage/sur la plage
**PdV** 226-227
**Impact** +110

**Combat**
- Engouffrer* 60 %
  la cible est avalée et dévorée

* *Inutilisable sur des choses plus grandes que sa TAI/10*
- Comprimer** 55 %
  dégâts (FOR/10)D6

** *Inutilisable sur des choses plus petites que sa TAI/10*
- Morsure 50 %
  dégâts 3D10 + Impact

**Armure** : 20 points de peau épaisse. Prend toujours les dégâts minimaux (même sur les réussites spéciales ou critiques) excepté contre les explosions.



# Scénario



# Un peu de connaissance

par Richard Watts, avec l'aide de Lynn Willis et de Sam Johnson

*Cette aventure est apparue dans Les mystères d'Arkham en 1991*

Où une mort violente et mystérieuse brise l'atmosphère paisible du campus de Miskatonic, forçant les personnages des joueurs à retrousser leurs manches et à résoudre le crime.



## En quelques mots...

Frank Charlton, étudiant en métaphysique médiévale et membre du groupe des bohémiens de Miskatonic, agresse une jeune fille sur le campus avant de grimper en haut d'un des bâtiments et de faire une chute mortelle. Un drame qui pourrait être tristement banal si l'autopsie ne révélait que le suicidé présumé était en fait déjà mort depuis presque vingt heures quand tout cela est arrivé !

En menant leur enquête, les investigateurs finiront, après un entretien avec la frange de Miskatonic et la sinistre Asenath Waite, par découvrir la trace du jeune Claude Owen, étudiant en médecine. Ce dernier, suite à la découverte des notes d'un certain Herbert West, semble avoir acquis le terrible pouvoir de réveiller les morts. Une confrontation dans son laboratoire secret s'impose. Quelles horreurs les investigateurs rencontreront-ils dans les profondeurs de la ferme dévastée des Chapman ?

## A l'affiche

### Asenath Waite et les bohémiens

Pour découvrir la vérité sur la mort de Frank Charlton, les investigateurs devront s'attirer les bonnes grâces des marginaux de Miskatonic et surtout de leur meneuse, la sulfureuse Asenath Waite qui, et cela les personnages l'ignorent encore, abrite l'esprit d'un sorcier maléfique.

### Les forces de l'ordre

Qu'il s'agisse de la police ou plus simplement des bonnes âmes de l'université, les personnages auront fort à faire pour éviter de s'attirer la réprobation des forces de l'ordre et d'en subir les conséquences sur leur statut.

### Claude Owen

Le jeune étudiant en médecine a découvert les notes du sinistre Herbert West et décidé de défier la mort elle-même. Il est le responsable du meurtre qui intrigue les investigateurs, mais ne sera retrouvé que lors de la confrontation finale.

## Implication des investigateurs

Ce scénario pourrait constituer une aventure introductive pour un groupe de deux à cinq investigateurs novices, ou un petit plaisir que s'offriraient des personnages bien plus expérimentés. « Un peu de connaissance » est basé sur et autour du campus de l'université Miskatonic et concerne les actes macabres d'un de ses étudiants. Ce scénario conviendra donc tout à fait à des élèves ou à des professeurs investigateurs, bien que le gardien puisse devoir ajuster certaines situations pour des membres du corps enseignant. Les personnages pourraient avoir été des amis du mort ou peut-être ses instructeurs.

## Enjeux et récompenses

- **Découvrir le mystère derrière la mort de Frank Charlton** : l'enjeu de départ de l'enquête est de comprendre comment l'étudiant a pu être vu en train d'agresser une demoiselle alors qu'il était déjà mort depuis près d'une journée.
- **Mettre un terme aux expérimentations de Claude Owen** : le jeune homme est déjà trop avancé dans sa folie, et s'il n'est pas rapidement arrêté, commettra des actes de plus en plus atroces, tuant pour disposer de cadavres frais jusqu'à ce que ses créatures lui échappent et sèment le chaos dans la région.

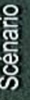
## Ambiance

Il est avant tout important de bien faire sentir aux personnages que le moindre faux pas dans leur enquête pourrait coûter cher à leur réputation, sans pour autant les brider dans leur audace ou dans leur créativité. Des étudiants bien comme il faut ne s'occupent pas d'affaires macabres (leur dit-on jusqu'à ce qu'ils aient résolu l'affaire bien entendu). Faites apparaître certains professeurs ou membres du conseil alors qu'ils sont en repérages avant une effraction, glissez certaines allusions, faites-leur sentir qu'on les observe et qu'ils vont devoir jouer finement.

Pour ce qui est de l'ambiance horrifique, le gardien serait avisé de lire le roman de Lovecraft *Herbert West, réanimateur*, qui a inspiré ce scénario, ou le film *Re-Animator* tiré de la même source. Les scènes comme la découverte du chien d'Owen et l'affrontement sous la ferme des Chapman relèvent quelque part du grand-guignolesque et du cinéma gore, insistez donc sur les détails répugnants, les bruits que font les organes en se déplaçant, les hectolitres de sang qui viennent asperger les investigateurs. Ces moments doivent trancher brutalement avec l'enquête elle-même où les protagonistes devaient marcher sur des œufs et faire attention à ne pas se faire remarquer.

La rencontre avec Asenath Waite relève d'un tout autre esprit. La sorcière n'est ici qu'en qualité de témoin, profitez-en donc pour laisser entendre qu'elle est bien plus qu'une simple étudiante (cela pourrait servir lors d'un scénario ultérieur). Jouez à la fois sur l'érotisme assumé qui se dégage d'elle et sur le mal ancien qu'elle exhale. Un des personnages pourrait même être attiré par ce dangereux mélange...






# Les informations du gardien

Le matin du 3 mai, le corps de l'étudiant en métaphysique médiévale Frank Charlton est trouvé raide et froid sur les marches de la bibliothèque Orne. Des gardiens pourraient vouloir que les investigateurs trébuchent sur le corps ou, de façon moins dramatique, qu'ils entendent parler de la sinistre découverte via la rumeur universitaire ou la lecture d'un article dans *l'Annonceur* ou la *Gazette*.

Les circonstances inhabituelles de la mort de Charlton entraînent des spéculations dans toute la région. Le garçon avait mystérieusement disparu depuis près de vingt-quatre heures. Quand il réapparut brièvement la nuit du 2 mai, ce fut pour attaquer sauvagement une jeune étudiante. Étrangement, le jeune homme était alors déjà mort depuis près de trente heures, si on en croit l'analyse post-mortem effectuée par les docteurs de Sainte Mary quelques heures après la découverte du corps.

Les résultats de l'autopsie sont bien exacts. Frank Charlton mourut la nuit du 1er mai, et fut aussi l'assaillant signalé le soir suivant. Car en cette nuit du 2 mai, il n'était plus tout à fait mort – il avait été réanimé !

Durant la première décennie du vingtième siècle, l'université Miskatonic était la demeure d'un brillant étudiant en médecine, Herbert West, qui étudiait la suspension ou l'inversion de la mort par l'utilisation de moyen médicaux. Il enregistra méticuleusement les résultats de ses expériences ; lorsqu'il obtint son diplôme, passant à de plus grandioses et non à de meilleures pratiques dans la proche Bolton, ses notes d'études, ses papiers et ses dissertations restèrent en arrière, stockés parmi des milliers d'autres dans les sous-sols de la bibliothèque Orne.

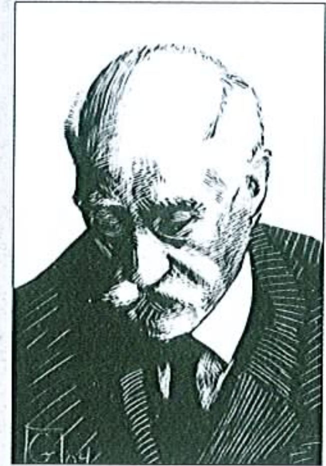
En 1928, l'étudiant en médecine Claude Owen tomba sur les travaux de West. Le jeune homme souffrait d'une immense crainte de sa propre mort ; des visions et des rêves de charniers, de vers ondulants et de chairs à la pâle couleur gris-bleu l'habitaient. Espérant tromper la mort, il choisit la médecine, et ses recherches finirent par croiser par hasard la route de certaines des notes de West. L'étude de ces fragments l'encouragea à en chercher d'autres, car les théories du réanimateur semblaient montrer la voie vers l'immortalité. Alors qu'Owen commençait à comprendre l'étendue des trouvailles de son prédécesseur, il se mit à tenter de dupliquer ses expérimentations. Si sa peur de la mort l'avait possédé, les horreurs innommables qu'il perpétrait au nom de la science allaient le rendre fou. Idolâtrant West autant qu'il cherchait à le dépasser, il établit son laboratoire dans la cave de la vieille ferme des Chapman où le réanimateur originel avait travaillé. Lorsqu'une série d'expériences finit par fonctionner, enhardi, Owen tenta de se faire accepter au sein des bohémiens de Miskatonic, que la rumeur liait à la magie noire, aux comportements déviants et aux choses dépassant les croyances ordinaires. Qui d'autre, se disait-il, pouvait comprendre ses incroyables nouveaux pouvoirs – après tout, n'avait-il pas désormais le moyen de rendre la vie aux morts ? Les professeurs bornés de la faculté de médecine refuseraient sans doute d'apprécier ses avancées.

La plupart des bohémiens ne sont que des dilettantes et des flâneurs, des gens pour qui l'usage de drogues et une vie brève sont des preuves de sophistication et qui remplissent leurs soirées de bons mots empruntés et de poses étudiées. Le groupe comprend, néanmoins, un cercle intérieur plus sombre, dirigé par Asenath Waite, laquelle aurait apprécié les découvertes d'Owen si celui-ci l'avait contactée. Hélas, l'étudiant eut un léger problème d'élocution et, à son grand dam, un jeune pédant du nom de Frank Charlton s'empressa d'utiliser son court bégaiement pour se moquer de lui avec une habile cruauté. Avant la fin de la soirée, Owen était livide et tous ses espoirs avaient été balayés. Le jeune étudiant dérangé ne pouvait tolérer un aussi humiliant rejet. Il se mit donc à planifier sa vengeance avec la même obsession que celle qu'il avait appliquée aux notes d'Herbert West. Charlton devait mourir.

Aux premières heures du 2 mai, il frappa, chloroformant sa cible dans un couloir isolé. Owen vivant seul, il transporta sa victime inconsciente jusque dans sa chambre toute proche. Là, il l'étouffa avec un oreiller puis dissimula le corps sous un lit. Il prépara ensuite l'agent chimique qui ramènerait le cadavre – se raidissant déjà – à la vie. Il aurait normalement dû mener une telle expérience dans son laboratoire secret, mais il craignait d'être découvert s'il tentait de déplacer le corps jusqu'à la ferme. La nuit suivante, il injecta la solution dans le bras glacé du cadavre. Il prévoyait de ramener Charlton à la vie puis de le tuer, encore et encore, jusqu'à ce que sa victime ne soit plus qu'un monument grotesque à sa gloire, lui, le nouveau réanimateur.

Mais le corps réanimé bondit hors de la chambre d'Owen, s'enfonçant dans les ombres épaisses du campus. La réponse du sujet était inattendue. Ne comprenant pas encore totalement comment la drogue fonctionnait, l'étudiant en médecine avait retardé son administration, et certaines parties du cerveau de sa victime avaient commencé à mourir. La chose qui avait été Frank Charlton erra dans la nuit jusqu'à ce qu'elle tombe sur Vittoria Nangelo, une jeune étudiante sur le chemin du retour vers la résidence Upman. Les cris de la fille ramenèrent un semblant de raison dans l'esprit désorienté de son agresseur ; saisi par les remords de son attaque et frappé d'horreur par la douleur qui l'habitait, il grimpa avec ses mains nues jusqu'au toit de la bibliothèque Orne et se suicida en se jetant au sol.

Craignant d'être découvert et pendu, Owen transporta toutes ses notes et son équipement de sa chambre jusqu'à la sécurité de son laboratoire sous la ferme. La fuite de son cobaye risquait d'exposer ses études pour le moins hétérodoxes. Sous la terre, entouré par les fruits de son labeur, il poursuit encore son travail, mais peut-être pas pour longtemps.


Dr Whitby Lodge

## Les informations des investigateurs

Les personnages entendent parler de la mort de Charlton quelques heures après l'événement. La rumeur courant vite sur le campus, d'intéressants commérages sur feu Frank Charlton font rapidement surface. C'était un étudiant en philosophie, doté d'un intérêt tout spécifique pour les cours de métaphysique médiévale donnés ce semestre. Peu de gens savaient qu'il faisait partie du groupe des bohémiens. Encore moins avaient idée de son implication dans les « arts sombres ». Plusieurs personnes peuvent suggérer qu'il était très lié à Asenath Waite, la meneuse bien connue de l'infâme groupe.

Vittoria Nangelo, d'un autre côté, a une excellente réputation en tant que jeune femme intelligente et de bonne présentation, dont les rôles de soprano dans les productions d'opéra locales ont reçu d'excellentes critiques y compris dans des journaux bostoniens. Les premiers interrogatoires pourraient impliquer des étudiants pris au hasard, des enseignants et des membres du personnel. Des gardiens trouvant inconfortable l'idée de fabriquer leurs propres sources d'information pourraient étudier l'organigramme des instituts et du personnel dans ce livre pour inventer des personnages plausibles – le doyen de l'institut de langues, de littérature et d'arts, par exemple, pourrait fournir des informations et suggérer des pistes.

Seules les personnes suivantes ont plus d'informations :

## Le médecin-légiste

Le médecin-légiste du comté de l'Essex, le Dr Whitby Lodge de Salem, assisté par le Dr Morton Waldron de la faculté de médecine de Miskatonic, vient juste d'examiner les restes de Frank Charlton. Leurs découvertes, d'une nature inattendue, seront présentées plus tard dans la semaine dans le cadre de l'enquête sur la mort du jeune homme. Étant donné que des investigateurs pourraient apprendre les mêmes informations de l'un ou l'autre des deux hommes, traitez la paire de façon identique, et autorisez les joueurs à interroger celui qu'ils veulent. Ils n'obtiendront pas d'autres preuves en interrogeant le second docteur, mais un nouveau test de *Crédit* pourra alors être effectué si le premier avait échoué. Des professeurs ou des étudiants de la faculté de médecine possédant un score de *Statut universitaire* à 60 % ou plus pourraient recevoir un bonus à leur test de *Crédit* s'ils approchent le Dr Waldron, lequel sera plus enclin à se confier à un collègue.

Le docteur est un homme occupé. Il possède également un cabinet privé. Pour un résident de longue date d'une petite ville, il arbore une attitude inhabituellement officielle et formelle. Si les investigateurs souhaitent le voir, ils devront prendre rendez-vous, et tempérer leur colère lorsqu'il arrivera avec quarante-cinq minutes de retard. Une fois dans son bureau, ils devront convaincre le bon docteur de leur dire ce qu'il sait. A moins qu'ils ne soient membres de l'équipe ou du corps enseignant de l'université, qu'ils ne possèdent de solides connaissances au sein de la maréchaussée d'Arkham ou que l'un d'eux ne soit un médecin pratiquant, seul un test de *Crédit* favorable ouvrira les lèvres du docteur. Son information est sinon scellée jusqu'au moment de l'enquête où elle deviendra publique. Ce que le médecin sait :

- La mort de Frank Charlton est advenue aux environs de 2 heures du matin le 2 mai. La cause de la mort est la suffocation
- Une petite marque de piqûre a été trouvée sur l'intérieur du poignet gauche de Charlton, une taille et un emplacement correspondant à l'utilisation d'une seringue hypodermique. L'absence de contusions et de saignement suggère une application post-mortem
- Le corps montrait une lividité post-mortem indiquant que le corps avait été laissé sur le dos pendant plusieurs heures après la mort
- Les abrasions sur le corps ainsi que les trois fractures spinales sont advenues au moins dix-huit heures après la mort. La chute aurait suffi à causer le décès si la victime avait été vivante quand elle est tombée ou a été jetée du toit

Accidentellement, le docteur ajoute que Miss Nangelo est actuellement traitée à l'hôpital d'enseignement de Sainte Mary. Si le test de *Crédit* des investigateurs l'a satisfait et si le gardien le souhaite, Waldron leur offre la possibilité d'être admis dans sa chambre pour pouvoir l'interroger.

## Le rapport d'autopsie

S'ils ne parviennent pas à interroger les docteurs Lodge et Waldron, des investigateurs peu scrupuleux pourraient tenter de voler le rapport d'autopsie ou au moins de le lire en cachette. Ce dernier est conservé dans les bureaux du médecin-légiste à Salem. Pour y pénétrer en dehors des horaires, le gardien devrait demander des tests de *Discrétion*, de *Métier : serrurerie* et de Volonté. Être pris par la police pendant un tel acte détruit le *Statut universitaire* et le *Crédit* des investigateurs – soustrayez 40 à l'un ou aux deux.

Le rapport dit que Frank Charlton est mort de suffocation, assassiné par les mains d'une personne ou de personnes inconnues. Avec un test réussi de *Médecine*, les investigateurs découvrent également les points listés ci-dessus, et voient rapidement que la victime n'aurait pas pu attaquer Vittoria Nangelo presque vingt-quatre heures après sa mort. Les docteurs sont mesurés dans leurs conclusions, refusant de spéculer sur le paradoxe apparent.

### Vittoria Nangelo

Durant son affrontement avec le Charlton réanimé, Nangelo tenta désespérément de le repousser. Quand elle griffa son visage et que les blessures ne saignèrent pas, son esprit bascula et la plongea dans la stupeur. Elle se repose désormais dans une chambre individuelle à Sainte Mary, plongée dans la pénombre, fixant le plafond d'un regard vide. Les ordres du docteur sont de ne pas la déranger.

Des investigateurs peuvent entrer dans sa chambre avec une introduction d'un médecin connu des infirmières (voir contre), un test réussi de *Baratin* ou de *Persuasion*, en se déguisant en docteurs et en entrant au culot, en effectuant un test de *Discrétion*, et ainsi de suite. Tout docteur pratiquant dans les environs ou membre de la faculté de médecine ou du département de psychologie de Miskatonic est admis sans difficultés.

Les cheveux noirs, luxuriants, de Nangelo sont emmêlés et épars, et son élégant visage sculptural est terriblement pâle. N'importe qui peut remarquer son manque de réactions. Avec un test réussi de *Psychanalyse*, un investigateur peut percer ses barrières mentales et la ramener à la conscience au bout de quelques minutes. Un personnage audacieux pensant à attirer son attention avec un test réussi de *Pratique artistique : chant* pourra aussi vaincre son mutisme et la verra le rejoindre dans sa chanson. Un test de *Psychologie* n'a aucun effet : les investigateurs n'en savent pas encore assez sur elle pour deviner ce dont elle aurait besoin. Il n'existe aucun autre moyen de la faire parler avant le jour de l'enquête sur Charlton. Si les investigateurs la ramènent à la conscience, elle se retourne et leur sourit, un peu de bave coulant de ses lèvres crispées. Elle a alors un brusque fou rire, « Il – il n'allait pas bien. Vous ne vous sentiriez pas... très bien non plus... si vous n'aviez pas de sang ! » avant d'éclater en sanglots. Tout test réussi de *Psychologie* montre qu'elle a besoin d'être réconfortée et serrée dans des bras, et que l'interrogatoire doit s'achever immédiatement.

Plus tard, Nangelo pourra en dire plus : elle a traversé le campus, elle a été attaquée depuis les ombres, elle a crié et a alors vu avec horreur que lorsqu'elle a déchiré le visage de l'homme avec ses ongles, elle est à peine parvenue à égratigner sa peau qui était comme de la craie – pas une goutte de sang n'est tombée. Elle ne se souvient de rien d'autre. Un test réussi d'Intuition ou de *Trouver Objet Caché* dirigé sur sa personne permet de découvrir des particules organiques logées sous plusieurs de ses longs ongles pointus. Une analyse des éléments chimiques (un test réussi de *Sciences de la vie : biologie*, de *Sciences formelles : chimie* ou de *Médecine* de la part d'un médecin, d'un enseignant, d'un étudiant diplômé ou d'un pharmacien) identifie la substance comme étant un fragment de tissus humain contaminé par des traces de formaldéhyde et d'autres produits chimiques n'appartenant à aucun corps vivant. Après un jour en cas de succès des investigateurs, ou le jour de l'enquête s'ils échouent, Miss Nangelo reviendra à la conscience et retrouvera sa verve habituelle et son énergie. Bien que perturbée par l'attaque, elle connaîtra par la suite une vie normale et heureuse.

## La chambre de Frank Charlton

Le médecin-légiste a envoyé ses conclusions sur le meurtre par une personne ou des personnes inconnues au chef de la police Nichols. Ce dernier a déjà ordonné que la chambre de la victime soit scellée, postant un de ses hommes pour la garder tandis que des détectives rassemblent les preuves qu'elle contient. L'ancien colocataire de Charlton, Biff Williams, a été déplacé. Étant proche de la victime, il est un suspect potentiel et n'apprécie guère la situation. Voir la section « La chambre temporaire de Biff Williams » page suivante.

Comme avec Vittoria Nangelo, des investigateurs voulant des informations de première main devront les obtenir illégalement, et risqueront alors d'être découverts et de voir souffrir leur réputation (une perte de 30 points en *Statut universitaire* et/ou en *Crédit*). La chambre est une de ces nombreuses pièces identiques sur le campus (des première-années mais aussi des élèves plus âgés dorment à l'université). Elle est située au premier étage du dortoir ouest et n'est pas fermée, bien qu'un sceau de cire de la police entre la serrure et le mur puisse révéler si quelqu'un est entré ou pas.

Pour parvenir dans la pièce depuis l'extérieur, les investigateurs doivent escalader le lierre sur plusieurs mètres puis pousser la fenêtre. Ils pourraient devoir réussir un test de *Discrétion* pour pénétrer sans attirer l'attention. Le dortoir est construit en bois de feuillu solide et en sapin ancien, additionnés de briques. Couper à travers un mur, le plafond ou le plancher alerterait tout le monde dans l'édifice. Il n'y a aucun conduit d'air conditionné par lequel il serait possible de ramper. A cette époque, on se rafraîchit en ouvrant la fenêtre, et on se réchauffe en tournant la valve du radiateur. Rappelez aux joueurs que leurs investigateurs ont grandi en croyant que leur réputation ne devait pas être risquée à la légère, mais autorisez-les à concevoir leur propre plan d'entrée. S'ils connaissent le chef Nichols ou un autre représentant de la ville, un mot suffit pour obtenir l'entrée, bien qu'ils soient tenus par l'honneur de ne prendre aucun élément, pas même un morceau de papier. Peut-être le policier de garde n'est-il guère intelligent, et un test de *Baratin* le convainc que quelques minutes ne peuvent pas prêter à conséquences, peut-être même oublie-t-il qu'il aura plus tard à expliquer le sceau brisé. Ils pourraient aussi persuader, maîtriser ou rouler un garde plus compétent dans le couloir. Assommer ou droguer un policier est un sérieux délit, peu susceptible d'être pardonné. Il n'existe pas d'ensemble clair de droits civiques à cette époque ; si cela venait à être connu, les investigateurs pourraient être expulsés de la pension qu'ils louent comme de grossiers personnages, ils pourraient se voir refuser le service dans des magasins ou des restaurants et même être la proie de ces vandalismes mesquins que les adolescents aiment à pratiquer – s'ils échappaient à la prison bien sûr. Interférer avec ou assaillir un agent de la loi dans l'exercice de ses fonctions est un crime, une félonie susceptible d'entraîner jusqu'à sept ans d'enfermement. Inutile de dire qu'une telle punition dévasterait totalement un score de *Statut universitaire*.

La pièce est équipée avec deux petits bureaux, deux chaises de bois à dossier droit, deux lampes de travail, deux petites étagères, deux



### Vittoria Nangelo

**20 ans, Etudiante traumatisée**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 17 | Prestance | 85 % |
| CON | 11 | Endurance | 55 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 09 | Puissance | 45 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 15 | Connaissance | 75 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 11 | Volonté | 55 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 49 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 40 % |
| Culture artistique : | |
| - histoire de l'art | 35 % |
| - sopranos d'opéra | 65 % |
| Étonner les critiques | 55 % |
| Persuasion | 50 % |
| Pratique artistique : chant | 74 % |
| Sciences humaines : histoire | 35 % |
| S'habiller pour impressionner | 85 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 62 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Anglais | 75 % |
| Italien | 60 % |

**Combat**

Aucune compétence hormis les compétences de base.



## Biff Williams

**22 ans, Etudiant accusé**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 09 | Prestance | 45 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 14 | Agilité | 70 % |
| FOR | 16 | Puissance | 80 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 13 | Connaissance | 65 % |
| INT | 10 | Intuition | 50 % |
| POU | 10 | Volonté | 50 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 50 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 60 % |
| Culture universitaire : Miskatonic | 35 % |
| Effectuer un home run | 26 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 35 % |
| Tacler un coureur | 62 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre<br>dégâts 1D3 + Impact | 60 % |
| • Batte de baseball<br>dégâts 1D8 + Impact | 60 % |

lits étroits, deux hautes commodes, deux petits placards dans des coins opposés et un seul lavabo avec un robinet à eau froide près de la porte d'entrée. Un miroir est monté au dessus. Une seule grande fenêtre, dotée de deux vitres à charnières à la mode française, s'ouvre sur le dortoir est. La porte du couloir est la seule sortie.

Aucune ligne n'a été peinte au milieu du plancher pour diviser la chambre, mais il pourrait tout aussi bien y en avoir une. A droite, Biff Williams a accroché sur son mur des photos de Red Grange, Babe Ruth, Gene Tunney et Knute Rockne, des coupures provenant du *Crieur de Miskatonic* sur ses propres exploits de football et de baseball et une variété de cartes postales françaises convenant à l'imagination d'un athlète. Son lit est défait. En dessous a été glissée une pile grandissante de linge puant la sueur, destinée peut-être à être lavée une fois le diplôme obtenu. Quelques livres sont rangés sur l'étagère, comprenant un ouvrage pratique en allemand sur comment faire ses exercices nu ; Biff espère bien revendre tous ses textes une fois qu'il les aura terminés, arguant comme tant d'autres que l'éducation d'un gentleman ne devrait laisser aucune trace visible.

Le côté de Charlton est relativement différent. Il a installé deux autres hautes étagères entre son lit et le mur et les a remplies d'ouvrages sur la magie, la psychologie et l'histoire ancienne. Des dessins d'art et des reproductions à l'huile couvrent le haut des murs, allant de Munch à Klimt en passant par Albert Ryder (comportant une copie d'une rare qualité de « Siegfried et les filles du Rhin » additionnée d'une fausse signature). Les préférences de Charlton vont clairement vers les thèmes sombrement érotiques.

Ses fournitures de bureau et ses autres papiers, vêtements et effets personnels sont de bonne qualité, bien entretenus et toujours propres. Les tailleurs les plus talentueux de Boston sont à l'origine de ses costumes, vestes, chemises et pantalons.

Juste au dessus des deux bureaux, représentant un traité de paix formel entre les deux dernière-années, est suspendue une peinture à califourchon sur les deux parties de la pièce. Celle-ci sous-tend une philosophie acceptant tout autant l'effort que l'esthétique. Un test réussi de *Psychologie* prouve que les colocataires n'étaient pas ennemis. La peinture est réaliste, représentant un homme sec reposant ses rames dans les eaux paisibles d'un matin clair. Une plaque de bronze sur le cadre doré l'identifie comme étant le « Max Schmitt à l'aviron ». Il s'agit d'une excellente copie. Cette œuvre n'est pas du genre à avoir été choisie par Biff Williams, bien qu'il ait appris à l'admirer.

Les papiers et les effets de Charlton n'offrent aucun indice sur sa mort. Certains objets, pouvant être décrits ou ignorés par le gardien, indiquent que la victime appréciait un comportement non conventionnel. Un gardien pourrait utiliser cette opportunité pour créer une fausse piste pour ses joueurs ou pour leur révéler un secret potentiellement utile, comme une lettre inachevée adressée à Asenath Waite et discutant de certains aspects de la magie.

## La chambre temporaire de Biff William

En le logeant temporairement dans le bruyant et chaotique dortoir est, la police a seulement autorisé Biff à prendre quelques vêtements, deux livres et une paire de chaussettes dans la pièce qu'il partageait avec Charlton. Le jeune homme est en effet le premier suspect, possédant les capacités athlétiques et les opportunités requises pour étouffer la victime mais aussi pour jeter son corps du toit de la bibliothèque.

Les suspicions disparaissent lorsque Miss Angelo reprend finalement conscience, peut-être grâce aux investigateurs, et lorsque la police peut l'interroger. Elle nie fermement et sans équivoque que Biff Williams ait pu être son agresseur, bien que son insistance sur le fait qu'un Frank Charlton déjà mort l'ait assaillie déroute pour le moins la police. En attendant le résultat de l'investigation, Williams est confiné au campus et reste essentiellement dans sa chambre. Homme mince et musclé, de bonne famille, il est facile à interroger bien qu'il soit naturellement déprimé par ce qui lui arrive.

Les deux colocataires n'étaient guère assortis, cela il l'admet. Il jure pourtant qu'il n'a rien à voir avec la mort du pauvre Frank, et maintient que tous deux étaient en bonne entente, sinon en amitié. Un test réussi de *Psychologie* confirme son témoignage. Sur Charlton, Biff dit que le jeune homme était capable de prendre soin de lui – même s'il n'était pas fort, il avait un humour cassant et n'hésitait pas à s'en servir. La plupart de ses amis faisaient partie de cette frange bohémienne d'artistes, de poètes et de traînards qui orbitent autour de tous les campus universitaires. Charlton avait apparemment une histoire avec Asenath Waite, une autre étudiante du campus – du moins la voyait-il énormément. Enfin, Frank aimait jouer avec les notions de magie et de dimensions autres que celles que nous connaissons ; selon l'opinion de Biff, néanmoins, il n'était pas du genre à pratiquer quoi que ce soit sérieusement à part la critique artistique.

## Les bohémiens et Asenath Waite Derby

Les artistes, poètes et esthètes qui constituent le groupe le plus élégant d'Arkham ne sont guère nombreux, mais la dernière chose qu'ils voudraient de toutes façons serait un grand groupe ouvert à tous. La plupart de ces jeunes faiseurs de mode ne connaîtront jamais la débauche totale ou le mal, et leurs véritables péchés consisteront toujours en ce qu'ils n'auront pas fait. Pour ce qui est du cœur, du groupe auquel Charlton appartenait avec Waite, celui-ci leur prête une aura de décadence, une sinistre réputation et un pouvoir obscur et malsain mais tous trouvent cet état

de fait des plus gratifiants. Des rumeurs de comportements pervers et de jeux obscènes tournent autour du cercle intérieur, ainsi que des histoires de sombres rites et de cérémonies occultes. Le groupe se réunit régulièrement au Desolate Highway Café, sur le côté nord du fleuve. Voir l'encadré ci-dessous pour en savoir plus sur le café.

Au centre des on-dit des oisifs se tient Asenath Waite Derby, qui vit avec son nouveau mari le poète renommé Edward Derby dans le manoir Crowninshield à la périphérie de la ville. La demeure se dresse sur son promontoire, dominant la grandiose Miskatonic. Asenath venant d'Innsmouth la crainte, des rumeurs à son sujet traversent le campus en permanence. On parle de ses pouvoirs hypnotiques et de son étrange capacité à donner momentanément l'impression aux gens d'avoir changé de corps avec elle. Bien que cela ne soit pas connu de beaucoup, quelques initiés disent qu'Asenath et ses amis obtiennent d'étranges pouvoirs lorsque la lune est nouvelle. Ces histoires sont données sans détails et toujours à voix basse, avec des regards inquiets. Personne n'imagine que le corps de la jeune Asenath a été pris par l'esprit de son horrible sorcier de père, Ephraïm Waite, et que l'âme de la fille a été confinée dans le corps mourant du vieillard. Des gardiens pourraient vouloir rendre Asenath indisponible pendant un jour afin de permettre aux investigateurs de rassembler de telles informations – au moment où ils pourront obtenir une invitation dans sa demeure, ils devraient alors craindre le pire.

La pièce où la sorcière les rencontre, située dans les hauteurs du manoir, est juste sous le toit, si bien qu'on peut entendre le vent s'y infiltrer comme une âme torturée, et est un endroit d'une noire beauté. De longues chandelles ornent le sol, leur riche lumière caressant d'impressionnants ustensiles de cérémonies. Sur un haut manteau de cheminée grimace un crâne humain entièrement poli ; de la cire noire coule sur lui en constituant des formes inquiétantes. De l'autre côté de la salle apparaissent les yeux morts d'un lézard que l'art du taxidermiste rendrait presque vivant. De riches tapisseries brodées recouvrent les murs et les fenêtres, et des cercles et des diagrammes de craie partiellement effacés peuvent être aperçus sur le sol, à moitié cachés seulement par des coussins et des tapis. Au centre, sa frêle silhouette ne faisant qu'un avec les ombres tapies dans les coins de la pièce, Asenath est déjà en train de discourir et de broyer du noir. Elle est petite, sombre, et puissamment attirante si on excepte ses yeux fixes et protubérants. Ses gestes sont élancés, ondulants, étonnamment sensuels, rappelant presque ceux d'un serpent. Elle aime tant ce corps ! Tous les yeux se tournent vers elle à chaque fois qu'elle se déplace.

Il ne sera pas facile pour les investigateurs de gagner sa confiance. C'est une femme froide et calculatrice, un adversaire dangereux comme décrit dans *Le monstre sur le seuil* par Lovecraft. Ils devront se montrer dignes de son temps avant qu'elle leur donne d'avantage qu'une simple réponse banale et sans utilité. D'aimables gardiens pourraient simplement demander à des enseignants de faire un test de *Sciences occultes*, de *Persuasion* ou de *Mythe de Cthulhu* pour l'impressionner. D'autres demanderont d'avantage d'efforts de la part des investigateurs (surtout s'ils sont étudiants) et pourraient proposer un test ou une initiation : peut-être pourraient-ils emprunter la copie du Necronomicon à la bibliothèque pour montrer leur bonne foi, ou marcher nus le long du pont de Garrison Street en signe d'audace ? De tels projets pourraient devenir aussi élaborés que le gardien le voudra, en gardant toujours à l'esprit qu'un échec pourrait menacer la résolution de l'enquête sur la mort de Charlton.

Une fois sa considération gagnée (et non pas sa confiance, Asenath ne l'accordant à personne), elle répond entièrement aux questions, à condition que les investigateurs ne s'aventurent pas trop loin dans son passé ou dans les activités occultes de sa bande. Elle note que c'était le rôle de Frank Charlton de choisir les étudiants les plus doués parmi ceux qui flirtaient avec le groupe ; il adorait mettre en place leur initiation (passer la nuit enfermé tout seul dans la morgue de l'hôpital était sa méthode préférée) laquelle leur permettait aussi de ne plus avoir à subir les attaques de son esprit caustique. Si on lui demande directement, elle dit que tous deux étaient amants occasionnels, bien qu'ils n'aient jamais été amoureux l'un de l'autre. Elle dit avec admiration de son caractère que « Frank était intelligent et cruel, en proportions égales ». Le garçon se faisait facilement des ennemis. Plus d'une fois l'an passé il avait humilié des suppliants qui avaient alors fui le Desolate Highway Café en larmes, ou les yeux rouges de colère. Si les investigateurs demandent directement qui étaient ces personnes, elle ne se souvient que d'une seule, Claude Owen, un étudiant un médecine qui jurait avoir des pouvoirs ou des dons supérieurs aux siens. « J'ai trouvé cela peu probable » dit-elle avec un sourire, « mais il insistait sur ce point ».

## Le Desolate Highway Café

**(ARK 131) – 387 West Armitage Street, de l'autre côté de Jenkin Street**

Les intellectuels de l'université, immigrés, groupes élégants et bohémiens ayant de l'argent à dépenser apprécient sa bonne cuisine française. Les propriétaires, Reid Vandervelden et son partenaire Josh, sponsorisent occasionnellement des expositions ou des lectures, mais les attractions principales sont ici les démonstrations du public – conversant, posant et flirtant. Les criminels risquent de s'y ennuyer.

Des années auparavant Edward Derby y lisait souvent ses poèmes devant ses amis. Son ami Justin Geoffrey présenta une fois Le peuple du monolithe à une table d'auditeurs juste après son retour de Hongrie, peu avant qu'il ne devienne fou.

Des jeux d'échecs sont disponibles, bien que seuls les immigrés semblent les utiliser. Quelques habitués ont accès à de l'opium. Josh pense qu'il pourrait y avoir une bouteille encore intacte d'absinthe quelque part, ce qui est vraisemblablement illégal dans le Massachusetts, mais il ne sait pas vraiment où elle se trouve. Des clients connus des gérants peuvent avoir du vin servi dans des tasses de thé avec leur repas, prohibition ou pas. Ouvert de 11h30 à 13h30, et de 16h30 à 21h30, du mardi au samedi. Situé au nord de la ville, juste à côté de l'Annonceur d'Arkham et à quelques rues de la station Boston & Maine.

## Asenath (Ephraïm) Waite

**23 (76) ans, Sorcier et voleur de corps**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 15* | Prestance | 75 % |
| CON | 14 | Endurance | 70 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 10 | Corpulence | 50 % |
| ÉDU | 23 | Connaissance | 99 % |
| INT | 18 | Intuition | 90 % |
| POU | 18 | Volonté | 90 % |

*Waite a les yeux protubérants, fréquents chez les habitants d'Innsmouth, mais est autrement plutôt jolie

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 00 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Baratin | 40 % |
| Bibliothèque | 72 % |
| Conduite | 70 % |
| Discrétion | 65 % |
| Mythe de Cthulhu | 72 % |
| Nager | 85 % |
| Persuasion | 70 % |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 45 % |
| - histoire | 75 % |
| Sciences occultes | 55 % |
| Se cacher | 45 % |
| Statut universitaire : Miskatonic | 35 % |
| Trouver Objet Caché | 55 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Arabe | 60 % |
| Anglais | 99 % |
| Latin | 60 % |

**Attaques**

• Bagarre 60 %
dégâts 1D3 + Impact
• Dague 45 %
dégâts 1D4+2 + Impact

**Sortilèges**

Altérer le Climat*, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Atrophie d'un Membre, Contacter un Profond, Contacter une Goule, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Invoquer la Brume de Releh*, Domination*, Transfert d'Esprit*, Terrible Malédiction d'Azathoth




## Claude Owen

**21 ans, Le nouveau réanimateur**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP 10 | Prestance | 50 % | |
| CON 10 | Endurance | 50 % | |
| DEX 16 | Agilité | 80 % | |
| FOR 11(16)* | Puissance | 55 % (80 %)* | |
| TAI 12 | Corpulence | 60 % | |
| ÉDU 21 | Connaissance | 99 % | |
| INT 18 (4)* | Intuition | 90 % (20 %)* | |
| POU 15 | Volonté | 75 % | |

* *après réanimation*

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | 0 (+ 2)* |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 0 |

**Compétences**

| | |
|---|---|
| Athlétisme | 45 % |
| Bibliothèque | 55 % |
| Éloquence | 15 % |
| Médecine | 68 % |
| Rire comme un dément | 95 % |
| Sciences formelles : chimie | 60 % |
| Sciences de la vie : | |
| - pharmacologie | 45 % |
| - réanimation | 71 % |

**Langues**

| | |
|---|---|
| Allemand | 35 % |
| Anglais | 90 % |
| Latin | 28 % |

**Combat**

| | |
|---|---|
| • Bagarre<br>dégâts 1D3 + Impact | 55 % |
| • Scalpel<br>dégâts 1D4+1 + Impact | 55 % |

Sur ce, Asenath conclut l'entretien, à moins que le gardien n'ait une autre information à faire passer. Il pourrait également l'utiliser comme future source d'informations, mais se rapprocher d'elle sera une aventure en soi.

## Claude Owen

Une rapide visite à la faculté de médecine établit que Claude Owen est bien un étudiant inscrit, possédant de surcroit d'excellentes notes. Il ne s'est pas rendu en classe depuis plusieurs jours, n'a pas été dans son dortoir et n'a pas non plus été vu par qui que ce soit de connu de son Assistant Résident. Une enquête auprès de la police ne permet pas d'en savoir plus. La situation actuelle d'Owen est un mystère, et bientôt un rapport de disparition devra être rempli.

Pour en apprendre plus sur Claude Owen, les investigateurs ont d'autres pistes à suivre :

- **Les bureaux du secrétariat général** : avec un test réussi de *Statut universitaire*, des investigateurs appartenant au corps enseignant peuvent avoir accès aux dossiers d'Owen. Ceux qui échouent peuvent toujours demander à la responsable elle-même et obtiennent ce qu'ils veulent s'ils ont une raison valable. Aucun étudiant ne peut consulter les dossiers administratifs d'un autre étudiant :
  - Les cotisations du jeune homme ont été entièrement payées. Ses comptes sont à jour
  - Le secrétariat fournit le numéro de chambre et une brève biographie. Owen est né en 1907. Son père est mort d'un cancer en 1911 et sa mère l'a suivi un an plus tard. Il a été élevé par ses grand-parents maternels, eux aussi décédés et le laissant seul au monde. Ses excellentes notes académiques lui ont valu la bourse du mémorial du Dr Allen Halsey en 1927
- **Les camardes de classe d'Owen** : ses pairs le trouvent froid, sérieux à l'extrême, un chouchou des professeurs qui fera tout pour obtenir leur assentiment. Il ne fréquente personne en dehors des cours ; en classe, il s'assoit toujours seul. Il est obsédé par l'idée d'accomplir de grandes choses en médecine. Parmi ses détracteurs, un étudiant réussit une honorable imitation du bégaiement du garçon

- **Les conférenciers et les tuteurs** : bien qu'il soit intelligent et capable, personne n'aime Claude Owen ou n'apprécie de travailler avec lui. Après plusieurs entretiens, demandez un test d'Intuition. Un succès permet de réaliser que ses enseignants émettent l'idée que le garçon a emprunté de l'équipement médical sans autorisation et volé des fournitures comme des bandes ou de la gaze.

- **Les voisins d'Owen** : ce dernier vit au rez-de-chaussée du dortoir ouest, juste sous la chambre de Frank Charlton. Il a déjà fait fuir deux colocataires cette année, et s'est monté suffisamment désagréable pour que l'Assistant Résident ne lui assigne plus d'autre camarade de chambrée. Une enquête parmi les étudiants vivant dans le même couloir collectionne les plaintes quand à la puanteur et aux produits chimiques âcres sortant de sa chambre depuis près d'un semestre. Ses voisins affirment aussi qu'il possède un animal de compagnie (contrairement aux règles du dortoir) ; plusieurs rapportent avoir entendu des aboiements feutrés et des plaintes venir de la pièce. Néanmoins, selon les règles des gentlemen, personne ne l'a dénoncé. Une personne émet l'idée que la petite Ford d'Owen n'a pas été vue près du campus depuis quelques jours

## Chambre de Claude Owen

Owen n'est pas dans sa chambre et n'y a pas été depuis que Charlton s'est échappé le 3 mars. Quiconque possède *Métier : serrurerie* à 20 % ou plus peut automatiquement ouvrir le vieux loquet épais de la porte.

En s'approchant de la chambre depuis l'extérieur, les investigateurs verront que les fenêtres sont grandes ouvertes. A l'intérieur, en dépit du bazar règne une forte odeur de formaldéhyde et d'autres produits chimiques situés dans un petit placard fermé à clé. Plus importants sont les papiers et les livres éparpillés en tas le long du plancher, sur un des lits et sur les deux bureaux. Les tiroirs de ces derniers sont ouverts et une partie de leur contenu est répandu sur le tapis. Quelques bijoux en or peuvent aussi être trouvés dans des cachettes évidentes. Un test réussi d'Intuition suggère qu'Owen a dû fuir soudainement, mais qu'il n'a pas été cambriolé. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de remarquer quelque chose brillant dans les ombres de sous le lit – une bouteille de chloroforme à moitié pleine (*Sciences formelles : chimie* ou *Sciences de la vie : pharmacologie* pour identifier correctement le contenu). Un chiffon sec porte des traces du même produit.

Un test d'*Écouter* permet d'entendre un grattement agité provenant d'une petite cage recouverte. A l'intérieur, les organes pulsant et les membres agités épinglés à une table de dissection, se trouve un chien partiellement vivisectionné. En dépit des obscènes mutilations qui lui ont été infligées, le cœur de la bête bat encore, un état de fait facile à constater étant donné qu'il n'y a ni côtes ni peau pour en bloquer la vue. Prince, un des premiers succès de Owen, a disparu de chez lui depuis près de trois mois. Un docteur ou un vétérinaire pourra attester qu'il est impossible pour un animal aussi mutilé de survivre. En fait, le chien meurt le jour d'après sa découverte. Une autopsie révèle que la mixture de produits chimiques contenue dans son système et celle qui a été injectée dans Frank Charlton sont assez similaires.

Les notes d'Owen fournissent d'autres indices. Ce sont en fait des fragments isolés de ses études sur la réanimation. Il a pris la majorité de ses travaux avec lui quand il a fui dans la vieille ferme, mais certains sont restés en arrière. Pour chaque test réussi en *Anglais*, les investigateurs peuvent apprendre l'indice suivant. Chaque trouvaille prend une heure entière :

- **Première heure** : début mars, Owen découvrit d'anciens papiers dans le sous-sol

de la bibliothèque concernant la science de la réanimation, l'inversion chimique de la mort. Il les laissa là-bas après en avoir recopié les points les plus intéressants
- **Deuxième heure** : les notes, écrites par un ancien étudiant du nom d'Herbert West, encouragèrent Owen à en reproduire les expériences
- **Troisième heure** : West avait trouvé une ferme au nord de la ville pour y mener ses travaux, mais elle brûla par la suite. Owen localisa les restes du bâtiment et établit un laboratoire clandestin au sous-sol
- **Quatrième heure** : Owen a assassiné Charlton pour se venger de son humiliation, puis a réanimé le corps, entendant bien tuer le bohémien encore et encore pour rendre sa victime irrémédiablement folle
- **Cinquième heure** : utilisant un faux ordre d'acquisition de l'université, Owen a obtenu un générateur électrique à essence d'une puissance de 5000 watts

## Bibliothèque de la faculté de médecine

Pour apprendre la localisation du laboratoire d'Owen, les investigateurs doivent trouver les papiers d'Herbert West dans les sous-sols de la faculté de médecine. Les documents sont accessibles à tous cinq ans après leur réception (pour les protéger du copiage) mais ne sont jamais rangés ou classés. Il y a 37 allées pleines de manuscrits, de tests et de dissertations. Chaque étagère monte jusqu'au plafond. Fouiller dans toutes ces affaires prendra des mois. Avec un test réussi d'Intuition, pourtant, un investigateur pense que l'équipe de nuit de la bibliothèque pourrait se souvenir de la zone approximative qu'Owen fréquentait. Pour aider l'interrogatoire d'un des membres du personnel, un autre test réussi d'Intuition permet de facilement retrouver une photo du suspect dans le dernier livre annuel de la faculté.

Deux personnes se souviennent que le jeune homme travaillait surtout dans l'allée 9, mais ne se remémorent rien de plus. Un test réussi de *Pister* permet de dénicher des endroits où la poussière a été dérangée, de récentes empreintes de doigts et les notes au feutre qui signalent les cartons dans lesquels Owen trouva les notes de West ; autrement, les investigateurs auront besoin de 1D3 jours pour localiser les bons manuscrits dans l'allée 9. Là, éclairées par la violente lumière d'un seul globe électrique, se trouvent des tonnes de boîtes empilées et pleines de papiers, abîmées par les vers, les poissons d'argent et les ravages du temps. Trouver le seul paragraphe qui localise le laboratoire de West dans la vieille ferme des Chapman au nord d'Arkham, par delà Meadow Hill, prendra 1D8 heures assorties d'un test réussi de *Bibliothèque*.

Si les investigateurs échouent le premier jour, la police d'Arkham peut fournir ces informations le jour suivant ou permettre aux chercheurs de fouiller dans les archives au sous-sol du poste. Victorieux, les investigateurs émergent couverts de poussière mais tenant triomphalement la bonne page. Avant d'avoir trouvé l'élément important contenu dans un petit paragraphe, ils ont dû lire les horreurs biologiques que West a perpétrées au nom de la science, pour un coût de 0/1D4 SAN.

## La vieille ferme des Chapman

Des investigateurs intelligents auront déjà appelé la police, lui expliquant leur vision de ce qui s'est passé et offrant les preuves qu'ils ont rassemblées. En faisant cela, ils se protègent contre certains des risques qu'impliquerait une confrontation avec Owen et (si la conclusion s'avère satisfaisante) peuvent augmenter leur score de *Crédit*. Des investigateurs refusant de consulter la police n'obtiennent pas cette augmentation.

Nichées dans les collines au dessus d'Arkham se trouvent les ruines brûlées de la ferme qu'utilisa autrefois Herbert West comme site pour ses expérimentations scientifiques démentes. Loin de toute autre maison ou route, et situé dans le terrain isolé au bout de Ravine Lane, il reste peu de choses du bâtiment sinon des fondations carbonisées et envahies par la végétation. Les weekends, de sinistres claquements de coups de feu peuvent se faire entendre tandis que le club de tir local assaille les pigeons d'argile à moins d'un kilomètre de là. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de repérer un reflet métallique, celui du toit d'une vieille Ford Modèle-T cachée dans les buissons près des fondations noircies. Le sol entourant la ferme est jonché de planches noires pourrissantes et envahi par les mauvaises herbes et les ronces épaisses. Au milieu de ce désert s'enfonce une volée de marches étroites, accessibles par un chemin récemment taillé au travers des églantiers.

Owen a choisi le silo de racines encore intact pour son laboratoire. Là, entouré d'un équipement volé à l'université ou acheté anonymement à un fournisseur de Boston, il travaille aux fruits de son labeur.

### Le silo de racines

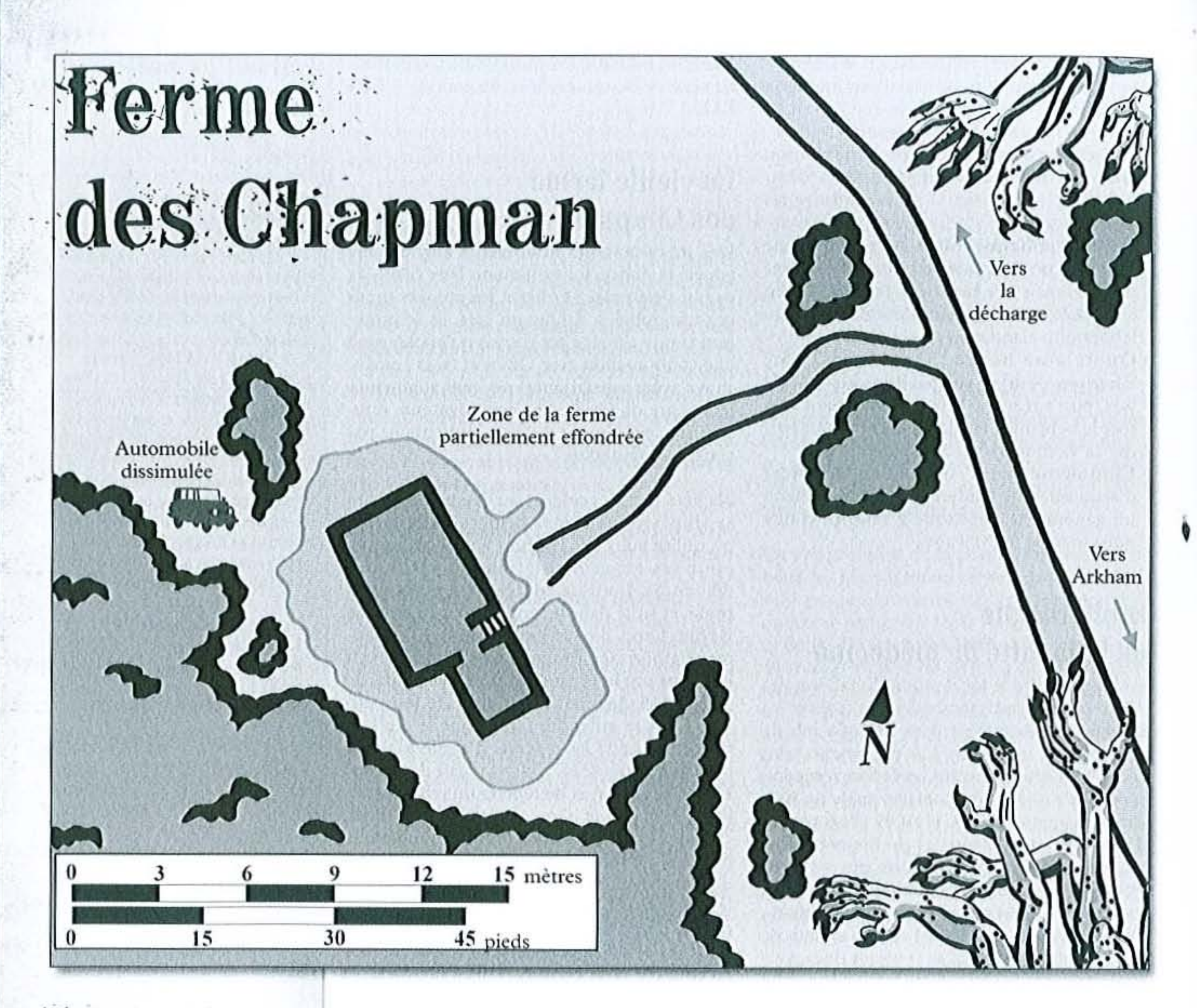
Les marches dallées descendent sur cinq mètres jusqu'au sol de pierre du sous-sol. Des mousses épaisses et glissantes tapissent l'escalier. Pour éviter de tomber, les investigateurs doivent réussir un test sous Agilité. Ceux qui échouent tombent en bas des marches et encaissent 1D6 points de dégâts. Avec un test réussi d'*Athlétisme*, ils ne prennent que 1D3 points de dégâts.

A droite en bas des escaliers, la pièce principale est ouverte sur le ciel mais, grâce à un toit-patchwork fait de poutres moisies et de racines étroitement enlacées, est plutôt mal éclairée. Les rayons rassurant du soleil y pénètrent à midi ; le reste du temps, ils semblent éviter l'endroit, le laissant aux soins des ombres grandissantes et des actes funèbres. Des mares d'eaux stagnantes ont envahi le sol autrefois régulier : cinq monticules récents s'étendent le long d'un mur, larges d'à peu près deux mètres et constitués de terre relativement fraiche. Un sixième tas est posé à côté d'une tombe déserte. Une bêche a été posée contre le mur.

## Carnet de notes de Claude Owen

En anglais, écrit par Claude Owen en 1928. Les notes d'Owen tiennent en six carnets numérotés, remplis d'une écriture alambiquée, de dessins et de diagrammes. Les trois premiers contiennent des notes hâtivement prises à la main et provenant d'une autre source. Un test réussi d'Intuition permet à un chercheur d'identifier les sources originales de l'auteur comme étant les notes du Dr Herbert West. Les documents décrivent des composants chimiques qui, s'ils sont correctement préparés, peuvent rendre la vie et une forme de conscience aux tissus morts. Les quatrième, cinquième et sixième livres consistent en les notes méticuleuses d'Owen à propos de ses propres expérimentations des formules de West – ses réanimations d'animaux, les organes volés à des cadavres et son expérience finale sur le malheureux Frank Charlton.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Mois
**Mythe** : 1
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun




## Les morceaux grouillants

(tous les morceaux ont les mêmes caractéristiques)

| | | | |
|---|---|---|---|
| CON | 06 | Endurance | 30 % |
| DEX | 16 | Agilité | 80 % |
| FOR | 12 | Puissance | 60 % |
| TAI | 02 | Corpulence | 10 % |

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Mouv | 7 |
| PdV | 04 |

**Attaques** : Corps à corps : morsure 5 0 %, dégâts 1D3

N.B. : une fois qu'un morceau a attaqué avec succès, il s'accroche jusqu'à ce qu'il soit arraché à la suite d'une opposition de FOR sur la table de résistance. Jusqu'à ce qu'il soit enlevé, chaque morceau accroché inflige 1 point de dégâts par round de jeu.

**Pertes de Santé Mentale** : 1/1D6+1 SAN en les voyant, n'affecte chaque investigateur qu'une fois, quel que soit le nombre de morceaux qu'il rencontre

A gauche des escaliers, enfoncée profondément, se trouve une lourde porte en bois. En dépit de son âge visiblement avancé, sa serrure et ses charnières sont flambant neuves et ont été récemment installées. Une lumière constante peut être vue à travers le trou de la serrure et irradie de sous la porte. Le bourdonnement étouffé d'une machine peut être entendu. La porte (FOR 22) est soigneusement fermée à clé. Sans un test réussi de *Métier : serrurerie* pour la crocheter, les investigateurs devront l'enfoncer, alertant Owen sur ses visiteurs inattendus.

Par delà le seuil, des lumières électriques illuminent une scène répugnante : quantités d'étagères ornent les murs, supportant des bouteilles de verre remplies par toutes sortes de morceaux humains flottant, pâles et exsangues, là où étaient autrefois conservés d'innocents jambons et conserves. Au fond de la pièce, Claude Owen les attend. Son opération interrompue, il se tient au bout d'une table sur tréteaux, un corps partiellement disséqué à ses côtés (perte de 1/1D3 SAN pour ceux n'ayant pas l'habitude de telles visions). Sur le sol à sa droite se tient une impeccable poubelle en fer au couvercle sanglant entrebâillé. Derrière lui brillent toutes sortes d'ustensiles de laboratoire, des couteaux et des instruments chirurgicaux.

Tâché de sang et de fluides répugnants, la peau aussi pâle que celle du cadavre sur lequel il travaille, Owen a de quoi rendre nerveux. Ses pâles yeux bleus sont magnifiés grotesquement par les verres épais de ses lunettes. Sa personne est presque sans couleur, si on excepte sa tignasse rousse qui ne fait qu'accentuer sa pâleur. Dans sa main gauche il tient un scalpel aiguisé comme un rasoir, la lame dégoûtant de sang. Des investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* devinent la forme d'une seringue hypodermique dans la poche de poitrine du jeune homme, imprimant sa silhouette au fin tissus de la blouse de laboratoire.

Dorénavant entièrement fou, Owen commence par faire la leçon aux investigateurs à l'instant où ces derniers passent la porte. Son bégaiement est d'abord facile à remarquer, et il doit une ou deux fois recommencer une de ses phrases. Rapidement, il devient suffisamment pris par son discours pour que les mots s'écoulent gracieusement et avec énergie. Owen dit que seuls les investigateurs lui barrent la route vers la grandeur – l'immortalité – qui attend la fin de ses travaux, et que l'heure où d'incroyables bénéfices seront offerts au genre humain est sur le point d'arriver. Le temps est tout ce dont il a besoin. Oui, il est responsable de la mort de Frank Charlton, bien qu'il n'ait jamais voulu que ce

dernier attaque Miss Nangelo. Oui, il se confessera ; oui, il viendra sans faire d'histoires, mais pas tout de suite.

Owen promet n'importe quoi. Il fait de son mieux pour les convaincre que ses buts sont justes – s'il n'y parvient pas, il a encore un atout dans sa manche. Avant que les investigateurs ne puissent l'atteindre, il met un coup de pied dans la poubelle à côté de lui, relâchant son expérience la plus réussie à ce jour – des membres. Ces mains, têtes, pieds coupés et autres morceaux moins descriptibles et tortillants avancent le long du sol en une vague sanglante et rampante, cherchant à tuer tout ce qui croise leur chemin. Chaque investigateur est attaqué par 1D4 de ces monstruosités.

Prenant avantage de la confusion des investigateurs, Owen se lance dans un rire maniaque à la vue de ses créatures, puis se tranche la gorge avec son propre scalpel. Tandis que son sang jaillit dans toute la pièce (et sur les visages horrifiés des investigateurs, coûtant 1/1D3 SAN), il plonge la seringue qu'il porte directement dans son corps, injectant une dose de réactif dans sa chair mourante. Quelques secondes plus tard, il est devenu un engin de destruction hurlant, destructeur, un psychopathe sans âme, la parodie d'un homme. Il attaque sans pitié.

## Conclusion

Si les investigateurs ont réussi à détruire Owen et les monstruosités qu'il avait réanimées, ils découvrent plus de produits chimiques qu'il n'en faut pour se débarrasser des corps, s'ils le veulent. Si leur but est de protéger l'humanité de la connaissance de la réanimation, un test réussi de *Droit* pourrait les informer que la disparition des corps sera considérée comme de la destruction de preuves, et qu'ils pourraient être tenus comme responsables d'avoir rendu une enquête officielle et des enterrements décents impossibles. D'un autre côté, protéger le monde des horreurs de la science démente d'Owen pourrait redonner à des investigateurs 1D4 points de Santé Mentale.

S'ils les cherchent, ils peuvent aussi trouver toutes les notes du malheureux disciple d'Herbert West en haut d'une étagère, complètes et désormais inoffensives. Elles contiennent tous les détails concernant la science de la réanimation, utilisable pour faire le bien ou le mal. Les gardiens devraient décider que des mois ou des années d'études et d'expérimentations seront nécessaires avant que quelqu'un étudiant ces notes puisse obtenir des conséquences pratiques. Si quelqu'un est intéressé, il ne trouvera aucun élément traitant des techniques utilisées pour animer les morceaux. Ils ne peuvent être reproduits.

## Ré-animation

**Nouvelle potion** : pas un sortilège magique à proprement parler, la formule de réanimation crée un sérum qui, une fois injecté dans un animal mort, peut restaurer sa mobilité en le changeant en zombie comme dans le sortilège Créer un Zombie*. Un médecin avec Sciences formelles : chimie et Médecine à 60 % ou plus peut synthétiser la formule après un mois d'expérimentations, à condition de réussir une réussite spéciale en Intuition.

Le composé doit être injecté dans le cerveau pour être efficace. Le cadavre peut conserver 100 % de son INT en se relevant suite à une réussite spéciale en Volonté. Néanmoins, pour chaque minute suivant la mort, le pourcentage diminue de 1. Si le test échoue, ou si le zombie se retrouve avec moins de trois points d'intelligence, le zombie qui en résulte n'est guère qu'un monstre affamé de chair humaine. Voir un corps réanimé coûte 1/1D6 points de Santé Mentale, plus si le spectateur connaissait personnellement la victime

## Silo de racines

Pour avoir vaincu le nouveau réanimateur, donnez aux investigateurs survivants 1D6 points de Santé Mentale. Si la police a été prévenue et si le savant fou a été vaincu, autorisez chaque personnage-joueur à augmenter également son score de *Crédit* de 1D6 points : encore quelques escapades du même genre et ils seront considérés comme de solides citoyens de la vallée du Miskatonic.

Que les investigateurs préservent ou non les notes d'Owen, ils savent désormais que la réanimation est possible et que les informations nécessaires existent au sous-sol de la faculté de médecine de l'université Miskatonic. Tandis qu'ils feront disparaître toutes les traces de leur aventure, ils tomberont sans doutes tous d'accord sur le fait que trop de connaissance peut parfois se révéler dangereux.



# Appendices



# Appendice 1 : Nouvelle Magie

*Nouveaux sortilèges détaillés et règles optionnelles de magie pour donner vie aux tomes de la bibliothèque de l'université.*

## Sortilèges erronés

Ces sortilèges sont appris normalement, mais ne fonctionnent pas correctement. Quand il est lancé, un tel sortilège peut soit échouer entièrement (le résultat le plus fréquent) soit fonctionner de la mauvaise façon, selon l'envie du gardien. Les conséquences sont potentiellement terribles. Si un lanceur connait un sortilège similaire (Invoquer/Congédier une Divinité, Contacter une Créature, Contacter une Divinité, Enchanter ou Invoquer/Contrôler une Créature comme décrits dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*), son joueur peut identifier un sortilège erroné en réussissant un test de *Mythe de Cthulhu*. Quoi qu'il arrive, le temps et les efforts dépensés pour apprendre le sortilège sont perdus.

Un sorcier ambitieux pourrait être capable de réparer un sortilège erroné. La tâche n'est pas facile. La nouvelle version prend trois fois plus de temps pour être apprise, et le chercheur doit avoir accès à une version différente du grimoire vicié – ou à une bibliothèque magique dont le gain total en *Mythe de Cthulhu* serait d'au moins 35 %.

Le lanceur doit tenter un test de *Mythe de Cthulhu* et une réussite spéciale sous Intuition est requise Si les deux réussissent, le sortilège est réparé. Si l'un d'eux ou les deux échouent, le personnage est incapable de réparer le sortilège. Si un des deux jets est un échec critique, le lanceur croit avoir corrigé le sortilège, mais ce dernier une fois lancé révèlera son vice intact.

## Nouveaux sortilèges du Mythe

### Altérer le Climat

Ce sortilège modère ou amplifie une condition climatique. Un nombre important de personnes peuvent conjuguer leurs efforts pour invoquer de violentes modifications météorologiques. Au Gardien de décider des conditions initiales. Il coûte 1 point de Santé Mentale à chaque participant et 10 Points de Magie par niveau d'altération. Le sorcier et ceux qui connaissent le sortilège investissent autant de Points de Magie qu'ils le souhaitent. Les autres ne peuvent en dépenser que 1.

Le rituel requiert 3 minutes de chant par niveau d'altération. Le rayon d'effet du sortilège de base couvre 3 kilomètres ; cette zone peut être étendue moyennant 10 Points de Magie par tranche de 1,5 kilomètre. L'anomalie météorologique dure normalement 30 minutes par tranche de 10 Points de Magie investis, mais une manifestation violente comme une tornade persiste moins longtemps.

Cinq caractéristiques météorologiques peuvent être plus ou moins altérées. Une altération de 1 niveau coûte 10 Points de Magie. Une altération de 2 niveaux, de partiellement couvert à très couvert par exemple, coûte donc 20 Points de Magie. Pour qu'il tombe de la neige plutôt que de la pluie, la température doit être inférieure à 0 °C.

- Couverture nuageuse : (1) temps clair, (2) brumeux, (3) partiellement couvert, (4) couvert, (5) très couvert.
- Direction du vent : (1) nord, (2) nord-est, (3) est, (4) sud-est, (5) sud, (6) sud-ouest, (7) ouest, (8) nord-ouest.
- Force du vent : (1) calme, (2) brise, (3) bourrasques intermittentes, (4) fort vent soutenu, (5) tempête, (6) ouragan localisé, (7) tornade.
- Température : chaque niveau correspond à une élévation ou une baisse de température de 3 °C.
- Précipitation : (1) sec, (2) brouillard ou crachin, (3) pluie [neige], (4) grêle [neige], (5) grosse pluie [ou neige], (6) orage [blizzard]

### Âme Errante

Ce sortilège permet au sorcier d'envoyer son âme au loin pendant qu'il dort et, ainsi, d'espionner ses ennemis. Il ne se réveille que 12 heures plus tard, avec 1 seul Point de Magie, 1D4 SAN en moins et sans que son sommeil l'ait reposé. Son âme ne peut qu'observer, elle ne peut ni allumer une lampe ni ouvrir un tiroir. Autrement dit, elle ne peut intéragir physiquement d'aucune manière avec l'environnement qu'elle observe.

Son âme peut être vue et identifiée (par les personnes de POU supérieur ou égal à 20) ou ressentie (POU de 15 et plus) comme l'impression d'une présence, d'un observateur invisible. Elle est aussi parfaitement visible dans les rêves des dormeurs. Elle a toujours l'apparence du sorcier et ne peut être déguisée.

### Appeler / Congédier Ça (Ghatanothoa)

Ce sortilège rare ne peut être lancé qu'à proximité d'un volcan actif ou endormi qui comporte des poches assez imposantes d'eau superficielle bouillonnante ou bien à proximité de la demeure de ce Grand Ancien (que l'on soupçonne se situer dans le Pacifique sous une ile entre le Chili et la Nouvelle- Zélande). Ce sortilège coûte un nombre variable de Points de Magie comme tout autre sortilège Appeler/Congédier. L'invocateur principal perd 1D10 points de Santé Mentale. Le rituel nécessite des sacrifices humains et ce sous plusieurs formes. Pour lancer le sortilège d'Appel, des sacrifices humains représentant au minimum 30 points de POU doivent être ébouillantés dans une poche d'eau bouillante naturelle (le parc de Yellowstone dans le Wyoming, ou toute zone de geysers actifs comme les geysers del Tatio au Chili, l'Islande, le lac Bogoria au Kenya... sont d'excellents emplacements pour ce rituel) ou bien ils doivent être ébouillantés vif dans un volume bouillant « artificiel » d'au moins 5 mètres cubes assez proche de sa demeure (on peut effectuer ce rituel sur tous les rivages du Pacifique comme la côte Ouest des États-Unis), les plaintes des victimes faisant partie du rituel du sortilège. Le Grand Ancien apparaîtra alors mais devra s'incarner dans une autre victime sacrificielle à proximité de l'eau bouillante qui sera alors pétrifié comme une statue avant de laisser apparaître sa transformation monstrueuse de Grand Ancien. Imposant déjà directement sa malédiction à toutes les personnes présentes, Ghatanothoa ne s'occupe normalement que de détruire ce qu'il a autour de lui, ne prétant quasiment aucun intérêt aux suppliques des insignifiants humains. Pour les caractéristiques de Ghatanothoa vous pouvez vous référer au *Malleus Monstrorum* (p.158).

### Appeler / Congédier Cyaegha

Réveille Cyaegha de son long sommeil, coûtant à tous les participants un nombre variable de Points de Magie comme dans les autres sortilèges Appeler/Congédier une Divinité des règles de l'Appel de Cthulhu. L'invocateur principal perd 1D10 points de Santé Mentale. Cyaegha demande également un sacrifice : il se manifeste dans les gènes et la conscience de la victime sacrificielle qui se transforme en la divinité elle-même. Si aucun sacrifice n'est présent, l'entité se manifeste dans l'invocateur. Quelle que soit la victime, elle est entièrement détruite par Cyaegha, qui peut ensuite déverser sa colère sur les autres personnes présentes s'il n'est pas correctement apaisé.

Ce sortilège ne fonctionnera pas aussi longtemps que Cyaegha restera prisonnier. Ce dernier n'apparaîtra donc que s'il est appelé depuis le sommet des collines de Dunkelhugel, près du village de Freihausgarten en Allemagne centrale, et seulement pour une nuit. Si le sortilège est lancé ailleurs, les Points de Magie sont dépensés mais la tentative échoue. Si le réseau des statuettes de Vaeyen à Dunkelhugel est brisé, le sortilège fonctionnera normalement, et Cyaegha pourra se manifester aussi longtemps qu'il le souhaitera. Aucune de ces conditions, pas plus que la localisation de la prison du dieu, n'est décrite dans le corps du rituel. Pour les caractéristiques de Cyaegha vous pouvez vous référer au *Malleus Monstrorum* (p.149).

### Appeler / Congédier Gol-Goroth

Requiert un monolithe de pierre consacré et vieux d'au moins un millier d'années. La plupart des sites mégalithiques en Europe sont parfaitement qualifiés, comme l'est l'infâme Pierre Noire de Hongrie. Le rituel exige des feux rituels et des heures de danses frénétiques. Le sang d'au moins un humain sacrifié doit enfin oindre la pierre. Tous les participants dépensent un nombre variable de Points de Magie ; le lanceur contribue également d'1D10 points de Santé Mentale. La divinité se manifeste au sommet du monolithe. Pour les caractéristiques de Gol-Goroth, voir le *Malleus Monstrorum* (p.164).

### Appeler / Congédier Ossadagowah

Ce sortilège peut seulement être lancé lorsque l'étoile démoniaque Algol est visible au dessus de l'horizon. Le sorcier perd 1D10 points de Santé Mentale. Les autres participants peuvent dépenser autant de Points de Magie qu'ils le désirent. Les chances de succès sont de 1 % par Point dépensé. Si le sortilège est lancé depuis une tour de pierre (comme dans le sortilège Contacter une Divinité/Yog-Sothoth voir ci-dessous), les chances de réussite augmentent de 25 %. De même, lancer le sortilège près d'un marais ou d'une mare pousse les grenouilles à se joindre aux chants et augmente les chances de succès de 10 %. Pour les caractéristiques d'Ossadagowah vous pouvez vous référer au *Malleus Monstrorum* (p.225).

### Appeler / Congédier Rlim Shaikorth

Pour lancer ce sortilège, le sorcier doit être sur les rives de la Mer du Nord ou de l'Atlantique Nord. Aucun préparatif particulier n'est requis pour ce sortilège mais il vaudrait mieux prévoir un sacrifice humain à offrir car sinon le Grand Ver Blanc se servira parmi les invocateurs. Pour les caractéristiques de Rlim Shaikorth vous pouvez vous référer au *Malleus Monstrorum* (p.230).

### Bannir le Fils de Yog-Sothoth

Ce sortilège est une version particulière d'Appeler/Congédier Yog-Sothtoth sous sa forme Congédier uniquement. Pour congédier le Dieu Extérieur, le sorcier et ses assistants devront comme tous les sortilèges Congédier dépenser 5 Points de Magie par tranche de 5 points de POU que possède Yog-Sothoth pour avoir 5 % de chance brut, s'y ajoute ensuite 5 % par Point de Magie supplémentaire dépensé (pour avoir donc 100 % de chances de congédier Yog-Sothoth ou un de ses avatars (tous ayant un POU de 100), on doit rassembler 39 Points de Magie).

Cependant ce sortilège permet aussi, avec une variante dans l'incantation, de bannir définitivement toute créature invoquée au nom de Yog-Sothoth ou invoquée par le Dieu Extérieur lui-même selon le même principe. Ce sortilège est aussi efficace contre Nug et Yeb (progéniture de Yog-Sothoth et Shub-Niggurath). Lancer ce sortilège ne fait pas perdre des points de Santé Mentale mais il n'en est rien des créatures ciblées.

### Bannissement d'Yde Etad

Ce sortilège renvoie dans leur dimension la plupart des intelligences trans-dimensionnelles humaines ou de type humain qui agissent de leur propre gré. Il est inefficace contre les serviteurs, laquais, esclave ou toute autre créature commandée par une autre intelligence. Quand il est correctement exécuté, le bannissement est permanent et irrévocable. Il ne concerne qu'un individu, pas une race ou une catégorie.

Au moins 3 personnes, toutes connaissant le sortilège, doivent participer au rituel. Plus les participants sont nombreux, plus le sortilège est efficace. Le nombre total de participants doit être divisible par 3. Chacun d'eux contribue pour 1D4+3 Points de Magie et perd 1D4 points de Santé Mentale. L'apprentissage du sortilège se fait en 12 heures, nécessite la réussite d'un test d'Intuition à -10 % et fait perdre 1D3 points de Santé Mentale.

Le bannissement est activé par la destruction d'un sceau représentant la cible dans des flammes rituelles. Un sceau personnel appartenant à la cible est bien sûr idéal, mais le sortilège contient une formule permettant de créer un substitut.

Le rituel est exécuté en plein air, au milieu de la nuit, de préférence dans un lieu de pouvoir associé à la cible (repaire, dernière position connue ou point d'entrée dans notre dimension, par exemple). Le sorcier divise les participants : un tiers reste à l'extérieur d'un cercle protecteur, les autres se placent à l'intérieur avec le sorcier. Avec un mélange de dioxyde de silicium, de chaux (oxyde de calcium) ou silicate de magnésium associé à de l'ail ou de la jusquiame séchée et hachée, le sorcier trace autour de son groupe, qui récite des versets compliqués, un cercle de taille suffisante pour les contenir tous et un feu central. Il dessine ensuite une série de symboles complexes avec le mélange, toujours sur fond de psalmodies (qui peuvent être lues ou avoir été apprises par cœur).

Les participants situés à l'extérieur du cercle tracent un deuxième cercle les englobant tous. Ceux du groupe intérieur placent alors leur propre sceau (une signature manuscrite, par exemple) à intervalle régulier autour du périmètre intérieur du cercle intérieur. En même temps, chacun d'eux clame son nom à haute voix vers le ciel. Les sceaux doivent rester en place jusqu'à la fin du rituel. Une fois les cercles protecteurs achevés, les sorciers du cercle intérieur préparent un feu rituel sur une grille suspendue entre 5 et 15 centimètres du sol, puis l'allument en psalmodiant d'autres vers complexes.

Quand le feu est bien lancé, les sorciers du cercle intérieur jettent dedans des mèches de leurs cheveux et des rognures d'ongle sans cesser de psalmodier. Quand la fumée de ces ajouts s'élève, ils placent le sceau de la cible (ou son substitut) de la cible dans le feu de façon à ce que tous le voient et qu'il reste visible jusqu'à ce qu'il soit entièrement consumé (Le feu, de taille moyenne et aux flammes bien visibles, doit brûler vivement jusqu'à ce que le symbole soit complètement détruit. S'il faiblit ou meurt, le bannissement échoue. Il faut donc, au départ, prévoir suffisamment de combustible dans le cercle intérieur). À ce moment, l'image de la cible apparaît, hurle dans une féroce agonie et retourne progressivement dans son plan d'existence. Les sorciers prononcent une dernière phrase, puis restent silencieux jusqu'à que le feu s'éteigne, ce qui prend environ 3D10 minutes. Les participants peuvent maintenant rompre les cercles.

### Cercle de Nausée

Ce sortilège crée un puissant cercle de protection autour du sorcier, un cercle qui provoque nausées et douleurs chez tous ceux qui s'en approchent. Créer le cercle coûte 4 Points de Magie, 2 points de Santé Mentale. Le rituel dure 5 minutes et requiert que le sorcier trace sur le sol le cercle puis le fortifie avec quatre pierres enchantées — une à chaque point cardinal. Enchanter les pierres exige encore 4 Points de Magie pour chacune.

Quiconque touche le cercle doit confronter son POU à la puissance magique du cercle (le POU du sorcier) sur la Table de Résistance. S'il échoue, il vomit pen-

dant 5 minutes, à moins de s'éloigner d'au moins 100 mètres. S'il l'emporte, le cercle est détruit.

## Chant de Thoth

Ce sortilège accroît les chances pour le sorcier de résoudre un problème d'ordre intellectuel. Il coûte 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel dure 30 minutes. Chaque Point de Magie investi dans le chant ajoute 2 % aux chances normales du sorcier d'acquérir une connaissance (par l'apprentissage), d'apprendre un sortilège, de traduire un passage d'un texte, de découvrir la signification d'un symbole, etc. Si cette probabilité est inférieure à 10 %, le sortilège ne lui est d'aucun secours. Ainsi, pour qu'il puisse aider à la traduction d'un passage en latin, il faut que le sorcier possède la compétence *Langues : latin* à au moins 10 %.

## Concocter le Paut

Sortilège égyptien. Pilier de la magie égyptienne, le Paut est un liquide couleur d'encre infusé d'essence magique. De l'argent, de l'eau pure et une grande quantité d'onguents, d'herbes et d'épices rares constituent la liste des ingrédients. Pour Concocter le Paut, le sorcier doit préparer un bol ou un réceptacle, puis mélanger rituellement les composants pendant une heure à la fois sous la lumière du soleil et sous celle de la lune. D'interminables chants sont impliqués, ainsi que la dépense de 5 Points de Magie pour achever la préparation. Une fois terminée, la mixture est laissée, couverte, jusqu'à la prochaine pleine lune, où elle sera devenue gélatineuse et prête à l'emploi. Notez que les ingrédients requis sont rares et chers, coûtant 15 $ sinon plus par once concoctée (au Gardien d'actualiser cette somme si son aventure ne se passe pas pendant les années 20 ou 30). Une fois prêt, le Paut se conserve indéfiniment dans n'importe quel récipient scellé. Il est fréquemment mélangé à de l'encre ou utilisé dans les rituels égyptiens. Son principal intérêt, néanmoins, vient de son pouvoir de restauration magique : quiconque boit du Paut regagne un Point de Magie par once ainsi consommée. Si le goût est assez répugnant, l'effet demeure revigorant. Le Paut ne peut pas faire monter les Points de Magie du buveur au dessus de leur maximum habituel et n'a aucun effet sur quelqu'un dont la réserve est déjà à son maximum.

## Consumer le Ba

Sortilège égyptien. Pinacle de la magie noire égyptienne, ce long rituel permet au lanceur de voler le Ba (l'esprit et l'intellect) de la cible, gagnant une partie de ses compétences et de ses souvenirs. Aucun point d'INT ou d'EDU ne peut être gagné grâce à ce sortilège. Le corps de la victime doit être mort depuis moins d'un jour, et ses organes internes (en particulier le foie) doivent être intacts. Le sorcier peint des inscriptions magiques sur le corps en utilisant de l'encre mélangée avec du Paut (voir le sortilège Concocter le Paut ci-dessus), brûle de l'encens tout autour et chante pendant plusieurs heures en dépensant un nombre variable de Points de Magie. Sur les coups de minuit, il doit prélever le foie du cadavre (en utilisant un couteau enchanté, voir le sortilège Enchanter un Couteau ci-dessous) et le dévorer. En faisant cela, le Ba de la victime est entièrement détruit : aucun fragment d'identité ou de personnalité ne subsiste dans le sorcier, et l'esprit du défunt se voit refuser toute possibilité de vie après la mort. Une fois l'acte achevé, le sorcier peut commencer à manipuler les éléments du Ba de la cible :

- Pour chaque Point de Magie dépensé à ce moment, le sorcier cumule 5 % de chances de succès sur un test brut. Si ce dernier réussit, le sorcier gagne tous les souvenirs et tous les langages parlés par la victime, mais perd 1D3/1D10 points de Santé Mentale en assimilant cette mémoire étrangère. Si le test échoue, le sortilège ainsi que les Points de Magie sont perdus
- Si le sortilège a réussi, le sorcier gagne gratuitement 15 % dans toutes les compétences que la cible possédait à 30 % ou plus. Par 5 Points de Magie dépensés en plus, le sorcier absorbe complètement une des compétences de la victime, en gagnant tous les points disponibles

## Contacter un Enfant du Sphinx

Sortilège égyptien. Ce sortilège attire un Enfant du Sphinx se trouvant à une trentaine de kilomètres du lanceur. Pour réussir le sortilège, le sorcier doit fabriquer une petite figurine d'argile (nécessitant un test réussi de *Pratique artistique* ou de *Bricolage*) ayant la forme d'un homme à tête d'animal. La statuette peut être réutilisée pour d'autres occasions. Le sorcier brûle ensuite un mélange d'herbes sous la figurine, la plonge dans la fumée et entonne un chant. Il dépense alors 3 Points de Magie et perd 1D3 SAN. Une fois ces préparatifs terminés, tout Enfant du Sphinx situé à environ trente kilomètres essaiera de rejoindre le sorcier. Toute créature liée à quelqu'un d'autre qu'au lanceur (voir le sortilège Contrôler un Enfant du Sphinx page 211) se montrera invariablement hostile envers lui.

## Contacter un Lloigor

Pour être effectif, ce sortilège doit être lancé à environ mille cinq cents kilomètres d'un nid de Lloigors. De tels endroits incluent Haïti, l'Irak, le Pays de Galle, Rhode Island, l'ouest du Massachusetts, le Grand Canyon, le nord de la France et tous les sites mégalithiques de Méditerranée ; un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permet de déterminer l'endroit le plus propice. Les composants nécessaires au sortilège sont treize amulettes de fer. La majorité du texte du sortilège est consacré à la façon dont ces objets doivent être forgés. Leur fabrication doit suivre des spécifications exactes ; elles sont ensuite trempées avec précision puis frappées par un éclair pour être correctement magnétisées. Une fois les amulettes élaborées ou achetées, le lanceur doit les arranger selon un schéma précis, entonner un chant complexe et dépenser 4 Points de Magie ainsi qu'1D3 points de Santé Mentale. L'arrangement des objets créée un champ magnétique visible à l'œil nu, attirant l'attention de tout Lloigor suffisamment proche. Aucun autre test n'est nécessaire pour réussir : si une de ces créatures est à mille cinq cents kilomètres, elle arrivera sur le site du sortilège dans l'heure. Pour plus d'informations sur les Lloigors voir le *Malleus Monstrorum* (p.60).

## Contacter un Yithien (Grande Race de Yith)

Ce sortilège peut être lancé n'importe où coûtant seulement 1D3 points de Santé Mentale et 8 Points de Magie. Cependant (ce qui n'est pas marqué dans le rituel) si le sorcier est seul, il aura la surprise de se retrouver dans le corps du membre de la Grande Race qui aura répondu au contact alors que celui-ci aura remplacé l'esprit du sorcier dans son corps (si bien entendu le Yithien souhaite étudier l'époque du sorcier sinon rien ne se passe). Le Yithien ayant remplacé le sorcier agira alors « normalement » tout en glânant des informations sur l'époque dans lequel le sorcier vit. Celui-ci aura une certaine liberté d'action dans son nouveau corps mais au bout d'une certaine période (généralement 5 ans), la Grande Race effacera ses souvenirs avant de lui redonner son ancien corps (des relicats de mémoire peuvent néanmoins rester). Si plusieurs personnes sont présentes lors du lancement du sortilège alors le Yithien peut choisir qui il souhaite « posséder » et s'il décide d'intéragir avec les humains en tant que représentant de la Grande Race ou bien ne rien laisser paraître. Pour plus de détails sur les membres de la Grande Race voir le *Malleus Monstrorum*(p.115).

## Contacter un Yugg

Coûtant à son lanceur 4 Points de Magie, ce sortilège doit être lancé en vue de l'Océan Pacifique (une plage ou un bateau en mer sont ce qu'il y a de mieux). Même si le contact réussit, un Yugg ne s'aventurera jamais complètement sur la terre sèche. La créature appelée demandera immédiatement « l'offrande rouge », le sacrifice d'au moins un être humain. Si l'offrande lui est refusée, il attaquera le sorcier. Pour plus d'informations sur les Yuggs, voir le *Malleus Monstrorum* (p.119).

## Contacter une Divinité / Abhoth

Connu en sorcellerie comme « l'Aklo du Sabaoth », ce sortilège attire l'attention d'Abhoth. Le Dieu Extérieur est identifié dans plusieurs textes hérétiques médiévaux comme étant le démiurge des gnostiques, « l'antédieu » corrompu de l'Ancien Testament qui créa le monde matériel (d'où l'appellation Sabaoth, « Seigneur des Hôtes » en hébreux). Le sortilège peut être seulement lancé les nuits sans nuages où la lune est dans sa première phase. Il requiert le sacrifice d'1 point de POU et de 1D6 points de Santé Mentale de la part du lanceur. Une fois l'incantation terminée, le sorcier doit effectuer un test de Volonté. S'il réussit, il tombe dans un sommeil profond et visite les Sources de l'Impureté en rêve. S'il est proche d'une manifestation terrestre d'Abhoth (dans les cavernes sous Dunwich, par exemple, ou le mont Voormithadreth d'Hyperborée, maintenant enfoui sous les glaces du Groenland), alors Abhoth lui parle directement via l'un de ses rejetons déformés. La créature bourgeonne aussitôt sur le Dieu Extérieur et rampe jusqu'au sorcier ; Wilbur Whateley nommait ces créatures « Ceux de la colline ». Dans tous les cas, le lanceur doit alors confronter ses Points de Magie aux 50 d'Abhoth sur la Table de Résistance pour pouvoir communiquer avec la divinité.

Le succès comme l'échec sont désastreux. Si le sorcier réussit, Abhoth converse télépathiquement avec lui. Un homme contacté en personne est possédé par le dieu qui fait avancer le corps jusque dans ses cavernes pour l'y dévorer. Si le rêveur échoue, la divinité consomme sa conscience, le laissant dans un coma dont il ne se réveillera jamais. Pour plus de détails sur Abhoth consulter le *Malleus Monstrorum* (p.124).

## Contacter une Divinité / Bast

Sortilège égyptien. Lancez ce sortilège la nuit de préférence bien qu'en pleine journée le lancer n'empêche en rien le contact (si ce n'est de donner un modificateur de -10 %). Le sorcier doit être dans une région où des félidés (peut importe l'espèce) vivent ou bien il doit avoir à proximité des félidés qui accompagneront alors le sorcier lors du rituel. Ce rituel consiste en une incantation ponctuée de miaulements / rugissements / ronronnements (le langage des félins selon notre compréhension dans notre monde) mais si ce sortilège est lancé dans les Contrées du Rêve alors le langage des chats prendra toute sa signification.

Pour contacter Bast, le sorcier doit sacrifier 1 point de POU et dépenser 1D6 points de Santé Mentale. L'activation du sortilège nécessite un test sous Volonté à -20 % mais si le sorcier souhaite contacter Bast en journée, il devra alors réussir une réussite spéciale. Cependant si des félidés accompagnent l'incantation du sorcier, celui-ci bénéficie d'un modificateur positif de +20 % (de nuit le test de Volonté sera alors un test normal).

Quelques heures plus tard, un félin gracieux apparaît (ou bien Bast s'incarne dans un félin déjà présent) par lequel Bast s'entretiendra avec le sorcier. Si Bast n'est pas une menace en soi pour les êtres humains, si le sorcier (ou une personne présente lors du rituel) a d'une quelconque manière intentionnellement maltraité / tué un félin (sacrifier un chat pour un sortilège, noyer des chatons dans une rivière, chasser un lion…) alors Bast elle-même apparaîtra entourée d'une cour comportant plusieurs espèces de félins et, ils attaqueront de suite le coupable. Selon ce que souhaite les investigateurs de Bast, le Gardien doit garder à l'esprit que ce Dieu Très Ancien s'occupe essentiellement de son peuple dans notre monde et les Contrées du Rêve et se préoccupe peu des humains. Pour plus de détails sur Bast consulter le *Malleus Monstrorum* (p.136).

## Contacter une Divinité / Byatis

Ce sortilège permet d'entrer en contact avec le Grand Ancien Byatis. Le sorcier doit sacrifier 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Le sortilège peut être lancé n'importe où mais demande une réussite spéciale en Volonté sauf si le sorcier utilise ce sortilège dans un rayon de 500 kilomètres autour de la vallée de la Severn en Angletterre, lieu où Byatis est emprisonné (ce qui demandera un test sous Volonté à -20 %). Byatis aura un contact télépathique avec le sorcier et sera plutôt « conciliant », le temps pour lui de scruter l'esprit du sorcier. Il y a alors une confrontation de POU entre le sorcier et Byatis (POU de 32) sur la Table de Résistance et si le sorcier perd cette confrontation alors il fera tout ce qu'il peut afin de libérer son nouveau « Maître ». Si le sorcier remporte cette confrontation le Grand Ancien pourra tenter de convaincre le sorcier de venir à lui (pour le libérer) par des moyens plus classiques en lui promettant tout ce que le sorcier peut souhaiter. Pour plus de détails sur Byatis consulter le *Malleus Monstrorum* (p.139).

## Contacter une Divinité / Dagon (Père Dagon)

Le rituel de ce sortilège ressemble en tout point au rituel décrit dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition pour contacter un Profond (p.183) avec cependant le fait qu'un sacrifice humain est demandé (un homme pour Père Dagon) et le rituel demande le sacrifice d'1 point de POU et 1D6 points de SAN et un test de Volonté à -20 % pour être effectif. Pour les caractéristiques de Dagon consulter le *Malleus Monstrorum*(p.150).

## Contacter une Divinité / Eihort

Ce sortilège ne peut être lancé qu'en Angleterre, dans la Vallée de la Severn et proche d'une des entrées menant au labyrinthe de tunnels dans lequel le Grand Ancien réside. Le sorcier doit sacrifier 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale comme tous les sorts Contacter une Divinité et effectuer un test de Volonté à -20 %. Eihort entrera alors en contact avec le sorcier. Pour plus de détails sur Eihort consulter le *Malleus Monstrorum* (p.154).

## Contacter une Divinité / Glaaki

Ce sortilège ne peut être lancé que près d'un lac qui a un contact avec le lac de Glaaki situé dans la vallée de la Severn en Angleterre (ce contact peut se faire par le biais d'un Portail se trouvant au fond du lac de Glaaki). Un test de *Mythe de Cthulhu* peut être nécessaire pour définir un tel lieu. Le sorcier sacrifie 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale et si un test sous Volonté à -20 % est réussi alors le sortilège fonctionne. Glaaki apparaîtra alors en rêve au sorcier mais peu de temps étant donné que le Grand Ancien est encore faible. Si ce sortilège est lancé en Angleterre alors Glaaki pourra tenter pendant le contact d'attirer le sorcier par le rêve pour en faire un initié (le sorcier est attiré si un test sur 1D100 est égale ou inférieur au Points de Magie de Glaaki (28) moins les Points de Magie du sorcier). Pour plus de détails sur Glaaki, voir le *Malleus Monstrorum* (p.160).

## Contacter une Divinité / Hastur

Ce sortilège ne peut fonctionner que si l'étoile Aldebaran est au dessus de l'horizon. Le coût est identique à tous les sorts de Contacter une Divinité (sacrifice d'1 point de POU et d' 1D6 points de Santé Mentale) et nécessite un test sous la Volonté à -20 %. Rien d'autre n'est nécessaire pour contacter Hastur mais il n'est pas sûr que l'invocateur en ressorte vivant s'il n'est pas un fervent adorateur du Grand Ancien. Pour plus d'informations sur lui, voir le *Malleus Monstrorum*(p.167).

## Contacter une Divinité / Hydra (Mère Hydra)

Le rituel de ce sortilège ressemble en tout point au rituel décrit dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition pour contacter un Profond (p.183) avec cependant le fait qu'un sacrifice humain est demandé (une femme pour Mère Hydra) et le rituel demande le sacrifice d'1 point de POU et 1D6 points de SAN et un test de Volonté à -20 % pour être effectif. Pour les caractéristiques d'Hydra consulter le *Malleus Monstrorum* (p.150).

## Contacter une Divinité / Koth

Ce sortilège attire l'attention du Seigneur de Koth, une mystérieuse entité résidant dans les Contrées du Rêve. Pour contacter Koth, le lanceur doit sacrifier 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale, puis brûler une délicate offrande d'encens et de diagrammes complexes. Pour activer le sortilège, le personnage doit réussir un test sous Volonté à -20 %. S'il triomphe, Malik Tous, un infâme sorcier que certains disent être l'avatar de Koth sous forme humaine, rendra visite au sorcier la prochaine nuit de pleine lune. Si le sorcier impressionne suffisamment Tous, celui-ci lui dira comment se rendre jusqu'à la mythique cité de Koth, où son Seigneur Encapuchonné lui offrira une longue vie, la richesse et la sagesse en échange de son âme. Pour plus d'informations à propos de Koth, voir l'*Encyclopedia Cthulhiana*.

## Contacter une Divinité / Othuyeg

Sortilège excessivement rare utilisé pour attirer l'attention d'Othuyeg, un obscur Grand Ancien qu'on dit emprisonné dans les profondeurs des Sept Cités d'Or, sous le royaume perdu de Cakatomia. Le sortilège décrit la créature comme un guide spirituel bienveillant, « le gardien de la sagesse ancienne », et ne donne que peu d'indications quand à ses véritables motivations. Pour effectuer le rituel, le sorcier doit ingérer un mélange de plusieurs herbes, puis offrir un sacrifice sanglant et sacrifier 1 point de POU. Les visions qui s'ensuivent lui coûtent 1D8 SAN. Juste après, le sorcier doit réussir un test sous Volonté à -20 %. Si le test réussit, Othuyeg contactera le sorcier dans ses rêves, lui accordant de terribles visions de Cakatomia, de lui-même et des fabuleuses Cités d'Or. Le contact télépathique dure un mois lunaire complet (28 jours), et chaque nuit ses cauchemars coûtent au sorcier 0/1D2 SAN. S'il perd de cette façon autant de points que son POU, il devient obsédé par l'idée de libérer le Grand Ancien de sa prison, ne reculant devant rien pour délivrer le « destructeur en marche ». Othuyeg ressemble étonnamment à Cyaegha, et des Gardiens devraient utiliser les caractéristiques de cette autre divinité si cela devait s'avérer nécessaire. Inutile de dire que la libération d'Othuyeg aurait de terribles conséquences pour le monde. Pour plus d'informations sur lui, voir le *Malleus Monstrorum* (p.226).

## Contacter une Divinité / Sebek

Sortilège égyptien. Lancez ce sortilège près d'une rivière, dans des latitudes chaudes où vivent les crocodiles ou les alligators. Le sorcier écrit une invocation en hiéroglyphes égyptiens sur une page de papyrus, puis il la scelle dans un coffret rempli de fleurs de lotus. Il offre alors un sacrifice de sang, puis sacrifie 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Enfin, il entonne un chant auquel répondra un crocodile ou un alligator émergeant de la rivière. Le sorcier devra donner le coffret à manger au reptile qui retournera dans les eaux. Avant une semaine, Sebek (comme décrit dans le *Malleus Monstrorum* p.233) rendra visite au sorcier pendant un rêve.

## Contacter une Divinité / Set

Sortilège égyptien. Lancez ce sortilège, la nuit, dans un désert. Après avoir fait brûler de l'encens et ingéré plusieurs herbes alcaloïdes rares (notamment du lotus noir), le lanceur entonne un interminable chant louant Set. A la fin de l'invocation, il doit sacrifier 1 point de POU ou un être humain possédant au moins 11 en POU. Le rituel coûte aussi 1D6 points de Santé Mentale. Plusieurs heures plus tard, un cobra noir apparaît, par lequel Set parle au sorcier. Si de terribles secrets peuvent être appris auprès du dieu sombre, Set n'a aucune patience envers les incroyants – si le sorcier déplaît, le cobra le frappe infailliblement pour 1D2 points de dégâts et un venin de VIR 20. Pour plus d'informations sur lui, voir le *Malleus Monstrorum* (p.220).

## Contacter une Divinité / Shudde M'ell

Contacter le plus grand des Chtoniens peut être fait de plusieurs manières : le sorcier peut entamer un rituel à 200 mètres de profondeur minimum sous la terre ; le sorcier peut entamer un long rituel fait de battements en rythme sur le sol et cela pendant plusieurs heures (s'arrêter ne serait-ce que pour reprendre son souffle fait échouer le sortilège) ; cependant les rituels les plus sûrs de fonctionner sont ceux prennant place dans un lieu anciennement fréquenté par les Chtoniens comme G'harne en Afrique Occidentale ou proche d'une ligne de faille ou d'une faille crée par un séisme récent.

Le sorcier sacrifie ensuite 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale puis effectue un test sous Volonté à -20 % (test normal si le sorcier est à plus de 500 mètres sous terre). Si le contact s'établit alors Shudde M'ell crée une figurine de terre, par une combinaison complexe de « vibrations », de forme plutôt cylindrique et pouvant se mouvoir comme un ver de terre par laquelle il pourra entrer en contact avec le sorcier (le Gardien peut aussi définir que Shudde M'ell ne rentre en contact avec le sorcier que par l'intermédiaire de la terre elle-même, en créeant des lettres ou tout autre symbole dans celle-ci par « légers tremblements » ou bien par des impulsions sismiques mais les investigateurs des années folles auraient du mal à comprendre ce « langage »...) Pour plus d'informations sur lui, voir le *Malleus Monstrorum* (p.238).

## Contacter une Divinité / Yig

Lancez ce sortilège de préférence dans les latitudes chaudes ou tempérées où vivent les serpents. Le sorcier entonne le rituel qui ressemble aux souffles et sifflements des serpents. À la fin du rituel, le sorcier sacrifie 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale et doit réussir un test sous Volonté à -20%. Si le test réussit Yig rentrera en contact avec le sorcier par l'intermédiaire de l'un de ses serpents sacrés. Mieux vaut plaire à Yig car une morsure d'un serpent sacré est fatale. Il est possible de contacter Yig dans les régions froides mais il faudra alors réussir une réussite spéciale sous Volonté. Pour plus de détails sur Yig, voir le *Malleus Monstrorum* (p.254).

## Contacter une Divinité / Yog-Sothoth

Si le sortilège est lancé depuis une tour de pierre consacrée (voir le sortilège d'Appeler Yog-Sothoth dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition p.183) alors le sorcier pourra contacter de façon certaine le Dieu Extérieur (en ayant sacrifié 1 point de POU et 1D6 points de SAN). Cependant le sort du sorcier dépendra énormément de la forme que Yog-Sothoth décidera de prendre pour sa représentation. Si le contact se fait par le biais de la représentation de son avatar Tawil at'Umr (avec son voile) alors le sorcier pourra « converser » téléphatiquement et sera écouté avec une grande patience ; si la représentation de Yog-Sothoth même apparaît, il faudra alors démontrer son adoration afin de pouvoir bénéficier de ses grâces ; si la représentation d'Aforgomon apparaît alors et que le sorcier a d'une quelconque manière offensé le Dieu Extérieur pendant son existence alors son sort est scellé pour l'éternité (au Gardien d'imaginer multitudes de tourments, agonies, tortures... pour l'infortuné) et si ce n'est pas le cas Aforgomon impose des règles très strictes et nombre d'interdits qu'il vaudrait mieux respecter scrupuleusement afin de bénéficier de ses faveurs. Pour plus d'informations sur lui, voir le *Malleus Monstrorum* (p.255).

## Contacter une Divinité / Zhar

Ancien rituel et pierre angulaire de la culture Tcho-Tcho, ce sortilège permet de contacter les Obscénités Jumelles. Le rituel permet deux formes de contact, comme décrit ci-dessous :

- Le dhzou Tul dop ou « révélation inférieure de la forme » implique une cérémonie d'une heure, pleine de danses tantriques et de sacrifices humains. Durant le rituel, chaque participant doit dépenser deux Points de Magie, les sacrifices ajoutant quand à eux les Points de Magie de la victime au total – cette somme devient le pourcentage de chances que le sortilège fonctionne. S'il réussit, Zhar projette son Tulku (sa forme spirituelle) devant l'assemblée, et cette vision spectrale du dieu est alors

vénérée le long de rites orgiaques. La perte de Santé Mentale due à la vision du Tulku de Zhar est la même que celle qu'entraîne la rencontre du dieu en personne soit 3/1D20 points de Santé Mentale.

- Le Ta'ang Zhaat mung'aa ou « rituel de la vraie communion avec Zhar » est réservé aux prêtres Tcho-Tchos. La majorité de ce rituel est en fait constituée de la recette du K'lao Up, une décoction sacrée de lotus noir et d'autres herbes hallucinogènes ainsi que de sang humain, de tissus cérébral et de fluide spinal. Durant la cuisson de la potion, le lanceur sacrifie 1 point de POU et dépense 10 Points de Magie ; il ingère ensuite le tout, ce qui lui coûte 1D6 points de SAN. La nuit suivante, il entre en contact mental prolongé avec Zhar. Le sortilège réussit automatiquement pour les Tcho-Tchos, mais un humain normal devra réussir un test sous Volonté à -20 %. Pour plus d'informations sur lui, voir le *Malleus Monstrorum* (p.260).

## Contacter une Divinité / Zoth-Ommog

Ce sortilège nécessite une statuette du dieu pour fonctionner comme l'infâme figurine de Ponape. Le sorcier peut en fabriquer une en utilisant *Pratique artistique : sculpture* ou *Bricolage* (avec au choix du Gardien un modificateur négatif), ou il peut en acquérir une déjà faite. Une fois sculptée, la statuette est enchantée avec le sacrifice d'1 point de POU ; cette opération effectuée, l'objet marchera indéfiniment. Pour contacter Zoth-Ommog, le sorcier doit faire un sacrifice de sang, dépenser 5 Points de Magie et doit réussir une réussite spéciale sous Volonté. Si le sortilège réussit, l'esprit du dieu viendra habiter la statue, l'animant et communiquant télépathiquement avec le sorcier. Une fois ce sortilège lancé, la figurine exhale une impression subtile de menace. Les personnages qui le ressentent ou qui passent suffisamment de temps près d'elle doivent effectuer des tests de Santé Mentale pour un coût de 0/1D3. Pour plus d'informations sur lui, voir le *Malleus Monstrorum* (p.261).

## Contraindre la Chair

Ce sortilège transforme une personne en zombie vivant, uniquement capable de suivre des instructions orales, simples et compréhensibles. Il coûte 3 points de Santé Mentale et 5 Points de Magie, plus 1 Point de Magie par tranche de 10 rounds pendant lesquels il est maintenu.

Mais avant de contraindre le corps de la cible à obéir à ses ordres, le sorcier doit s'emparer de son âme : voir le sortilège Lier l'Âme (cf. livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition p.188). Le corps suit les instructions jusqu'à ce que la tâche soit accomplie, qu'il soit tué ou que le sortilège prenne fin.

## Contrôler un Enfant du Sphinx

Sortilège égyptien. Ce chant égyptien permet au sorcier d'imposer sa volonté sur un Enfant du Sphinx (voir le *Malleus Monstrorum* p.91 pour les détails du monstre). Le lanceur dépense 3 Points de Magie, perd 1D6 SAN et doit ensuite opposer son POU à celui de l'Enfant sur la Table de Résistance. Si le sorcier est aussi le créateur de l'Enfant du Sphinx, son POU reçoit un bonus de 5 points (un test de 00 est toujours un échec). Si le sorcier triomphe, l'Enfant suit tous ses commandements au mieux de ses capacités, y compris ceux pouvant le détruire. Ce contrôle dure un nombre de mois égal au POU du sorcier, mais des lancements ultérieurs pourront le renouveler. S'il triomphe, l'Enfant attaque immédiatement le sorcier.

Ce sortilège peut usurper le contrôle d'un Enfant du Sphinx déjà lié à un autre sorcier : dans ce cas, le sorcier doit opposer son POU à celui du maître originel du monstre. S'il gagne, la domination passe de son côté. Une tentative pour voler le contrôle d'un Enfant du Sphinx est immédiatement connue du maître de ce dernier, sans considérations de distance ou de succès.

## Créer la Barrière de Naach-Tith

Ce sortilège crée une barrière procurant une protection aussi bien physique que magique. Il coûte 1D10 points de Santé Mentale à chaque personne qui participe au rituel. Il faut 1 minute pour le lancer (délai au cours duquel les Points de Magie sont dépensés) et ses effets durent pendant 1D4+4 heures. Toute personne qui connaît sa formule contribue à améliorer l'efficacité de la barrière en dépensant des Points de Magie, chacun lui conférant 1D6 points de FOR.

La barrière a la forme d'une sphère d'un diamètre d'environ 100 mètres. Elle peut entourer le sorcier pour le protéger ou être projetée sur un monstre ou un ennemi pour l'emprisonner. Si, au moment de sa formation, elle coupe en plein milieu une créature, celle-ci ne subit aucun dommage et se trouve expulsée à l'extérieur. Pour sortir de la sphère, il faut abattre la barrière en emportant une opposition de FOR sur la Table de Résistance (il est impossible de combiner ses efforts avec ceux d'autres personnes dans ce cas). Les balles et autres projectiles ne parviennent à la traverser que si leurs dommages surmontent sa FOR sur la Table de Résistance. Une fois à l'intérieur de la sphère, le projectile inflige des dommages normaux, exactement comme si la barrière n'existait pas. Quel que soit le moyen employé, surmonter la FOR de la barrière indique qu'elle est aussitôt détruite. Ce sortilège est extrêmement rare et un autre exemplaire connu est consigné dans un ouvrage de la grande bibliothèque hantée du système de l'étoile Celaeno, une des étoiles des Pléiades.

## Créer la Drogue Plutonienne (ou Liao)

Ce sortilège est un enchantement déjà décrit dans le livre de règle de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition (p.185). Cependant le Gardien devrait avoir à l'esprit de rendre cet enchantement rare particulièrement difficile à créer pour contre-balancer les avantages de voyager dans le passé (n'oubliez pas que l'utilisation de la Drogue Plutonienne peut aussi attirer l'attention des Chiens de Tindalos...).

## Créer un Enfant du Sphinx

Sortilège égyptien. Cet ancien rituel permet au sorcier de créer un Enfant du Sphinx (voir le *Malleus Monstrorum* p.91 pour les détails), une sorte de golem, hybride d'un humain et d'un animal ressemblant aux dieux de l'ancienne Égypte. Ce sortilège est long et coûteux, requérant toutes sortes de composants magiques et un grand laboratoire. Tout d'abord, le sorcier doit récupérer une tête d'animal ; seules les bêtes apparaissant dans le panthéon égyptien devraient être utilisées : chiens, chacals, crocodiles, taureaux, serpents, lions, hippopotames et éléphants sont les plus communes. Une fois la tête acquise, le rituel de création peut commencer une nuit de nouvelle lune. Le sorcier place d'abord la tête dans une cuve consacrée, remplie par presque dix litres de Paut (voir Concocter le Paut ci-dessus) ; le rituel de consécration en lui-même coûte 1 Point de Magie. Une fois la tête dans le récipient, le lanceur entonne un long chant au dessus, dépensant un nombre de Points de Magie égal à la TAI de l'animal d'origine. Une fois l'incantation terminée, il scelle la cuve et allume un feu en dessous. Pendant le mois lunaire suivant, il devra laisser bouillir et s'évaporer la mixture, en prenant soin de changer le Paut au milieu du processus.

La nuit de la nouvelle lune suivante, le lanceur enlève la tête de la cuve. Cette dernière aura alors enflé ou se sera contractée jusqu'à devenir proportionnelle au corps humain. La tête étant prête, le lanceur doit maintenant s'occuper du reste. Le donneur, qui doit être vivant, se voit offert un mélange puissant de Paut et d'herbes rares. Une fois le liquide bu, il tombe dans un profond sommeil enchanté. Le sorcier entonne alors un chant au dessus du corps et peint sur la peau des inscriptions à l'encre mêlée de Paut. Il dépense 10 Points de Magie, puis sacrifie 1 point de POU pour maintenir la vie du corps en suspension. Le travail terminé, il doit décapiter le corps et y attacher la tête d'animal en utilisant du fil d'or. Cette portion du rituel demande également un test réussi de *Médecine*. Une fois la nouvelle tête

attachée, le lanceur sacrifie un second point de POU pour la réveiller et lui donner le contrôle de son nouveau corps. Le résultat est un Enfant du Sphinx. Le rituel nécessite quantité de temps et d'argent (au moins 500 $ en ingrédients rares, sans compter le coût du Paut, au Gardien d'actualiser cette somme si son aventure ne se passe pas pendant les années 20 ou 30). Le procédé coûte au sorcier et à ses aides éventuels 1D6 points de Santé Mentale, en plus de la folie engendrée par la vision de l'Enfant venant de renaître.

## Créer un Vitrail Vortex

Ce sortilège crée une fenêtre magique permettant de voir dans le passé. Chaque utilisation du vitrail coûte 1D3 points de Santé Mentale, sans compter ceux que peuvent faire perdre les visions aperçues.

Pour fabriquer un tel vitrail, il faut enchanter un morceau de verre transparent en y investissant 10 points de POU, avant de l'accorder sur un moment précis du passé en tenant compte de sa date de création. Ainsi, il est possible de choisir « 800 ans dans le passé », mais pas « 1125 avant Jésus Christ ». Après quoi, il faut se procurer 98 bouts de verre coloré (particulièrement onéreux) et dépenser 1 Point de Magie pour enchanter chacun d'entre eux, avant de les assembler minutieusement de façon à ce qu'ils forment une mosaïque géométrique autour du verre transparent qui sera donc le centre de la mosaïque. Une fois ce travail terminé, il est possible de contempler le lieu où l'on se trouve tel qu'il était à l'époque choisie, en regardant le centre du vitrail. On peut alors, si on le désire, observer un autre site en dépensant 1 Point de Magie et 5 minutes de concentration par tranche de 160 kilomètres.

Le vitrail possède cependant des limites. Ainsi, par exemple, il n'est possible de voir une scène donnée qu'une seule fois. Le vitrail doit, en outre, être correctement situé, sinon il peut très bien ne rien montrer d'intéressant pendant des siècles.

Enfin, un danger lui est inhérent. Toute créature observée grâce à lui a un pourcentage de chances égal à son POU-20 de se rendre compte qu'elle est épiée. Elle peut alors lancer un sortilège au travers du vitrail, y compris une Invocation ou un Appel, ce qui fait apparaître un monstre du côté de l'observateur...

## Créer un Zombie

Ce sortilège est une méthode, parmi d'autres, pour créer un zombie. Il coûte 1 point de POU et 1D10 points de Santé Mentale. Le rituel requiert un cadavre possédant encore assez de chair pour être en mesure de se déplacer après avoir été activé. Le sorcier place un peu de son propre sang dans la bouche du mort, avant de baiser ses lèvres tout en lui « insufflant une part de lui-même ».

Le zombie exécute les ordres, simples, de son créateur. Il cesse de fonctionner et le processus naturel de putréfaction reprend son cours quand le sorcier meurt.

Il n'y a pas de limite – hormis celle liée au POU – au nombre de zombies que l'on peut fabriquer de cette manière. Notez qu'une partie de l'incantation fait directement référence aux Dieux Extérieurs... dont tous les sorciers connaissent l'existence, même s'ils ne sont jamais cités. Les caractéristiques des zombies ainsi créés, utilisables indéfiniment, sont détaillées page 274 du *Malleus Monstrorum*.

## Déflagration Mentale

Ce sortilège fait perdre à la victime 5 points de Santé Mentale et celle-ci subira un choc psychologique pendant au moins 1 heure. Il coûte 10 Points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Le sorcier doit remporter une confrontation de Points de Magie sur la Table de Résistance. Les effets du sortilège durent pendant 1D10 x 10 heures. Passé ce délai, la victime recouvre ses esprits (la victime du sortilège ne peut se ressaisir naturellement du choc à moins de sacrifier des points d'Aplomb si le Gardien le permet). Le Gardien peut choisir le choc psychologique désiré ou bien laisser faire le hasard en suivant la table des chocs psychologiques (Livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition p.104).

## Détecter un Enchantement

Ce sortilège détecte la sinistre lueur des malédictions, Mauvais Œil par exemple et autres enchantements néfastes qui ont pu être lancés sur des humains, des animaux, des objets ou des cultures. Il coûte 6 Points de Magie, mais aucun point de Santé Mentale.

## Devenir un Chasseur Spectral

Ce sortilège transforme la cible (qui peut être le sorcier) en un monstre capable d'attaquer en état d'invisibilité. Il coûte 2 points de POU et, s'il n'utilise pas le sortilège sur lui, 3D6 points de Santé Mentale. Le destinataire perd tous ses points de Santé Mentale et doit délibérément accepter que le sortilège le transforme en un humanoïde hideux, dont la description est donnée dans le *Malleus Monstrorum* (p.27). Le rituel requiert une figurine spécialement conçue à cet effet et le sang de plusieurs animaux.

Le Chasseur Spectral est lié psychiquement à la petite figurine qui contient son âme. La destruction de cette figurine peut le blesser, voire le tuer.

## Disparition

Ce sortilège fait disparaître le sorcier dans un nuage de fumée et réapparaître instantanément dans un autre lieu, à côté d'une boîte enchantée. Il coûte 5 Points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Le rituel dure 2 secondes.

Le lieu où apparaît le sorcier est défini par la création d'un charme matérialisé par une boîte contenant des éléments issus du corps du sorcier, tels que cheveux, dents ou ongles. La préparation magique de la boîte prend 1 journée et requiert le sacrifice de 2 points de POU. Disparition peut alors être lancé de façon illimitée.

Si la boîte est détruite ou si elle est ouverte et son contenu éparpillé, le POU qui y a été investi est perdu et il faut recommencer tout le rituel d'enchantement de la boîte.

Le sorcier peut se trouver très loin de la boîte, même à plusieurs centaines de kilomètres. Il peut aussi disposer de plusieurs de ces boîtes et le sorcier peut choisir alors près de quelle boîte il réapparaîtra.

## Domination

Ce sortilège soumet la cible à la volonté du sorcier. Il coûte 1 Point de Magie et de 1 point de Santé Mentale. Le rituel est extrêmement rapide, le sortilège prend effet quasi-instantanément, mais requiert que la cible se trouve à 10 mètres tout au plus. Le sorcier doit remporter une confrontation de POU (et non de Points de Magie) sur la Table de Résistance pour qu'elle obéisse à ses ordres jusqu'à la fin du round suivant.

Il n'affecte qu'une cible à la fois. Il peut être lancé plusieurs fois de suite, ce qui permet de contrôler la même personne pendant plusieurs minutes, mais il ne peut l'être que 1 fois par round. Les ordres donnés doivent être compris de la victime et ne pas aller à l'encontre de sa nature profonde, sinon le sortilège est aussitôt rompu. Chaque nouvelle utilisation est soumise aux mêmes coûts et limites.

## Double Vue

Capacité innée chez les sorcières, les mystiques et ceux dotés de sensibilité psychique, ce sortilège ne peut être enseigné : quiconque possède un POU de 16 ou plus a 5 % de chances de posséder cette capacité. Pour utiliser Double Vue, le sorcier dépense 1 Point de Magie plus 1 toutes les cinq minutes, et doit effectuer un test sous Volonté à -20 %. S'il réussit, les auras des créatures vivantes lui sont révélées. Celles-ci varient en couleurs et en luminosité en fonction du POU et de l'état émotionnel de leur propriétaire. Avec un test réussi d'Intuition, un voyant expérimenté peut estimer le niveau de POU d'une créature en examinant son

aura. En lisant les émotions et les motivations d'une autre personne, le sorcier gagne également un bonus à ses tests de Psychologie égal à son propre POU. Certains sortilèges magiques ou objets enchantés ont eux aussi une aura visible. Un mystique peut également repérer un intrus dans le noir complet. Une fine couche de papier métallique ou deux centimètres de béton suffisent à bloquer cette habilité.

## Enchanter des Bâtons Magiques

Sortilège égyptien. Enchantement ancien soi-disant élaboré par Nephren-Ka lui-même, cette procédure créée une paire de bâtons magiques, l'un surmonté du crochet traditionnel égyptien, l'autre d'un ankh inversé. Le sorcier doit personnellement sculpter et décorer les bâtons (ce qui demande un test réussi de *Pratique artistique* ou de *Bricolage*), puis exécuter un rituel long d'un mois pour les enchanter. Le sortilège demande au moins 500 $ de composants rares (au Gardien d'actualiser cette somme si son aventure ne se passe pas pendant les années 20 ou 30), notamment de grandes quantités de Paut (voir Concocter le Paut ci-dessus), et le sacrifice de 5 points de POU. Une fois enchantés, les bâtons confèrent 1D20 Points de Magie supplémentaires à leur porteur s'ils sont tenus croisés devant son corps ; les sortilèges qu'il lance doivent d'abord dépenser ces points additionnels. De plus, les sceptres croisés absorberont 1D10 points des dégâts infligés par des sortilèges au porteur (Étreinte de Cthulhu, Flétrissement, Poing de Yo-Sothoth, etc.). Les capacités de ces objets se rechargent 24 heures après leur utilisation.

## Enchanter un Couteau

Ce sortilège augmente les chances de succès de certains sortilèges, en enchantant un couteau ou une dague. Il coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale.

Le rituel requiert que le couteau ou la dague soit en métal élémentaire pur et qu'il soit utilisé pour dessiner un diagramme sur une surface plane et pour tuer un animal d'une TAI au moins égale à 4, dont le sang est versé sur les contours du diagramme.

Un tel couteau augmente les chances d'Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel de 10 % par point de POU investi dans la lame. Employer ce couteau pour sacrifier l'animal destiné à Enchanter un Brasero (cf. livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition p. 187) accroît de 10 % les chances de succès du sortilège.

## Enchanter une Flûte

Ce sortilège augmente les chances de succès de certains sortilèges. Il enchante un pipeau ou une flûte (flûte de pan comprise) composée au moins à 90 % de métal. Il coûte 1 point de POU minimum et 1D6 points de Santé Mentale. Le rituel, d'au moins 1 heure, requiert de la concentration. L'incantation est psalmodiée sur l'instrument de musique. Pour chaque point de POU sacrifié, l'instrument doit tremper dans du sang frais d'un animal pendant 2 heures. Pour cela, il faut tuer, à chaque fois, un nouvel animal de la taille d'un chat ou d'un lapin. Le rituel achevé, l'instrument augmente de 10 % par point de POU investi les chances d'Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs ou de réussir tout autre sortilège nécessitant l'emploi d'une flûte.

## Enchanter une Lame

Ce sortilège crée une arme magique capable de blesser ou de tuer des entités invulnérables aux armes ordinaires. Il coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Il peut être lancé sur n'importe quelle lame, pourvu qu'elle soit faite d'un métal pur (fer, argent, etc.). Sa taille importe peu, si ce n'est que c'est d'elle que dépendent les dommages qu'elle va infliger : voir les armes détaillées (cf. livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition p.281) pour des exemples. Le rituel requiert le sacrifice d'un animal ayant une TAI minimum de 10.

Si la lame est brisée, fondue ou endommagée de quelque façon que ce soit, elle perd définitivement ses propriétés, mais cela ne lui arrive jamais quand elle attaque une entité surnaturelle.

## Enchanter une Lance

Ce sortilège enchante une lance pour qu'elle inflige 1D10 points de dommages à n'importe quelle créature même celles qui sont normalement invulnérable aux attaques physiques. Il coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel requiert une nuit de travail et l'emploi (pendant au moins 6 heures) d'une forge ventilée, suffisamment chaude pour faire fondre de l'acier. Il faut réussir un test en *Métier : forge* ou bien en *Bricolage* mais avec un malus de -20 % (voir une réussite spéciale selon ce que souhaite le Gardien).
La lance doit être fabriquée avec un métal massif et il faut alors une FOR et une DEX élevées pour la manier correctement.

## Engendrer la Prospérité

Rituel hermétique. Variante modernisée de la pléthore de sortilèges trouveurs de trésors mis au point pendant le moyen-âge, ce rituel est conçu pour apporter la richesse au lanceur. Il peut seulement être lancé un samedi, une fois par saison, et nécessite un cercle magique et des composants rituels (une dague, une baguette et des chandelles). Le sortilège met trois heures à être lancé, heures durant lesquelles le sorcier dépense autant de Points de Magie qu'il le désire (minimum un). Il doit alors réussir un test sous Volonté à -20 % pour recevoir au cours du mois suivant de l'argent pour une valeur finale égale au nombre de Points de Magie dépensés fois 100 $ (au Gardien d'actualiser cette somme si son aventure ne se passe pas pendant les années 20 ou 30). L'argent ne vient jamais en une fois et apparaît toujours comme le résultat d'une coïncidence ou d'un heureux hasard : de la monnaie mal rendue, des retombées inattendues, des dettes oubliées, des dons ou même des billets abandonnés sur la chaussée.

## Ensorceler un Livre

Ce sortilège enchante un livre dans lequel a été inscrit le sortilège Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire pour le rendre plus facile à lancer. Il coûte un nombre variable de points de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que l'encre utilisée contienne l'ichor d'un de ces monstres et que le sorcier médite pendant 3 jours en sacrifiant des points de POU, chaque point ayant pour effet d'augmenter de 10 % ses chances de succès lorsqu'il utilise le sortilège Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire.

## Ensorceler un Sifflet

Ce sortilège enchante un sifflet pour qu'il augmente les chances d'Invoquer/Contrôler un Byakhee. Il coûte un nombre variable de points de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel dure 1 journée entière. Il requiert l'emploi d'un sifflet constitué d'un alliage d'argent et de fer météorique et le sacrifice d'un poulet. Chaque point de POU sacrifié par l'enchanteur dans le sifflet accroît de 10 % ses chances de réussir à un test d'Invoquer/Contrôler un Byakhee.

## Envoyer des Rêves

Ce sortilège envoie des rêves de son choix à la cible. Il coûte un nombre variable de Points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Ses effets durent 2 minutes par Point de Magie investi.

Le rituel requiert l'emploi d'un bol en « cuivre céleste » (une sorte de métal extra-terrestre), gravé de runes et rempli d'herbes spéciales mélangées à un dé à coudre de sang du sorcier. Ce dernier enflamme les herbes et médite tant que l'étrange fumée verdâtre qui s'élève l'entoure. La victime fait les rêves désirés, si le sorcier emporte une confrontation de Points de Magie sur la Table de Résistance.

La victime doit dormir et se trouver à moins de 30 kilomètres du sorcier. Ce dernier a toute latitude pour choisir les rêves qu'il lui adresse. Il s'agit en général

de visions montrant des entités du Mythe qui ébranlent l'équilibre psychologique du dormeur. Les pertes de Santé Mentale sont alors égales au dixième de ce qu'elle devrait normalement être (arrondir à l'entier supérieur). Ainsi, par exemple, une vision onirique d'Azathoth ne fait perdre que 1 point de Santé Mentale si le dormeur réussit son test de Santé Mentale, et 1D10 s'il le rate. Le sorcier peut uniquement envoyer des visions d'entités qu'il a lui-même contemplées de ses propres yeux. Envoyer des Rêves ne peut servir pour donner des ordres au dormeur ou pour l'hypnotiser.

**Estropier/Soigner un Animal**
Ce sortilège provoque chez un animal, une inflammation douloureuse des tendons ou des ligaments, ou - au choix du sorcier - lui confère, au contraire, une forme et une vigueur éblouissantes. Dans les deux cas, il coûte 4 Points de Magie, auxquels s'ajoutent 1D4 points de Santé Mentale dans la version malfaisante.

## Étreinte de Cthulhu

Ce sortilège immobilise une ou plusieurs personnes dans une étreinte écrasante et réduit aussi temporairement leur FOR. Il coûte 2D6 Points de Magie par minute et 1D6 points de Santé Mentale lors de son lancement. Ses effets se prolongent aussi longtemps que le sorcier dispose de suffisamment de Points de Magie, s'il parvient à rester concentré. Sa portée est de 10 mètres. Ses effets sont instantanés et peuvent affecter plusieurs personnes à la fois, chaque victime supplémentaire exigeant la dépense de 2D6 Points de Magie par minute.

Le sorcier confronte son POU à celui de chaque victime sur la Table de Résistance. Quand il l'emporte, sa victime a l'impression d'être écrasée par de puisssants tentacules et se retrouve dans l'incapacité de se déplacer. Aussi longtemps que durent les effets du sortilège, les victimes perdent temporairement 1D10 points de FOR par minute. Celles dont la FOR est réduite à 0 s'évanouissent.

## Éveiller sa Lumière Intérieure

Rituel hermétique. Pierre angulaire de la magie hermétique, ce rituel permet au lanceur d'augmenter peu à peu son POU personnel, augmentant son potentiel et sa puissance magique via une illumination graduelle. Moins un sortilège qu'un ensemble de régimes, de jeûnes, de méditations et d'exercices. Éveiller sa Lumière Intérieure demande au lanceur de passer au moins deux heures par jour à méditer dans un cercle magique (ce dernier demande un Point de Magie pour être activé). La pratique de rituels quotidiens et de méditations doit être strictement observée pendant un mois entier – la plus petite déviation interrompt le sortilège. Après qu'un mois lunaire soit passé, le lanceur peut tenter une réussite spéciale sous Volonté (ne pouvant être modifié par l'utilisation de cercles pré-enchantés ou d'instruments magiques).

Si le test réussit, la caractéristique POU du lanceur augmente de un. Cela entraîne également une modification du nombre de Points de Magie, du score de Volonté et généralement du maximum de Santé Mentale. Si le test échoue, ou si le rituel est interrompu d'une quelconque façon, le POU du lanceur reste inchangé. Il devra attendre un mois lunaire entier avant de pouvoir recommencer.

## Expulser un Shan

Ce sortilège chasse un Shan (Insecte de Shaggaï) d'un ou plusieurs hôtes. Il coûte 10 Points de Magie et le sacrifice d'1 point de POU au sorcier, et 1 point de POU à chaque hôte. Il peut être utiliser sur soi-même, moyennant 2 points de POU. Au cours du rituel, le sorcier trace avec de l'herbe amica, autour des cibles, un pentagramme de 1,50 mètre de large. La cérémonie achevée, le pentagramme est protégé contre une nouvelle intrusion de Shans pendant 12 heures. Par lui-même, le sortilège ne détruit pas le Shan, mais il a cet effet s'il est lancé en plein soleil.

## Extraire une Larve

Ce sortilège force une Larve d'Eihort (Frère immature) à sortir du corps dans lequel elle a été implantée. Il coûte un nombre variable de Points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale aux participants. Son apprentissage nécessite une réussite spéciale en Intuition et 15-INT jours d'étude.

Le rituel dure 3 rounds et requiert la dépense de Points de Magie. Le sorcier et les participants qui connaissent le sortilège en dépensent autant qu'ils le désirent. Les autres doivent toucher le sorcier et ne peuvent en offrir que 1.

Le total des Points de Magie investis est opposé au nombre de jours qui se sont écoulés depuis l'implantation de la Larve sur la Table de Résistance. Si le sortilège réussit, la Larve quitte son hôte en empruntant un de ses orifices corporels ; cela ne se fait pas sans souffrances et sans honte pour le malheureux qui perd 1D3 points de Santé Mentale.

Les dommages, importants, que la Larve lui a infligé quand elle était dans son corps n'apparaissent qu'au moment de son départ. En fait, son extraction peut même le tuer, ce qui, de toute façon, ne fait que précipiter un trépas inéluctable. Retirez 1 Point de Vie à la victime pour chaque jour que la Larve a passé dans son corps.

Chaque utilisation de ce sortilège a 10 % de chances (cumulatives) de provoquer l'apparition d'Eihort (cf. *Malleus Monstrorum* p.154) qui attaque d'abord le sorcier.

## Fascination

Ce sortilège plonge la cible dans une sorte de transe. Il coûte 2 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sorcier doit avoir l'opportunité de pouvoir parler calmement avec sa victime pendant 1 round. Il confronte alors ses Points de Magie à ceux de la victime sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, elle reste figée, muette et insensible à son environnement jusqu'à ce qu'elle soit physiquement agressée ou confrontée à un événement du même ordre. Sinon, il a la possibilité de relancer le sortilège dès le round suivant.

## Festin de Vie

Ce sortilège allonge de façon cruelle et surnaturelle l'espérance de vie du sorcier. Il coûte 10 Points de Magie et 1D8+1 points de Santé Mentale. Le rituel requiert un festin impie de plusieurs jours. Le sorcier cannibale augmente son existence d' un mois par point de TAI de chair humaine qu'il consomme.

## Guérison

Ce sortilège optimise les facultés de guérison : sans soins particuliers un personnage récupère 1 Points de Vie par semaine en style de jeu Horreur Lovecraftienne (2 PdV en Investigation Occulte et 4PdV en Aventures Pulp). Avec ce sortilège la guérison naturelle est augmentée d'un cran (on double la récupération naturelle) et il permet d'augmenter les bénéfices d'un test réussi en *Premiers Soins* et/ou en *Médecine* (traitez une réussite normale comme une réussite spéciale et au choix du Gardien, les maladresses n'ont aucun effet). Il coûte 3 Points de Magie, mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel dure 25 rounds et requiert que le sorcier touche le bénéficiaire. Le sortilège doit être relancé chaque semaine pour prolonger ses effets.

## Guérison Immédiate

Ce sortilège fait récupérer en 2D6 rounds, 2D6 Points de Vie perdus à cause d'une blessure, d'une maladie ou d'un poison. Les Points de Vie excédentaires n'ont aucun effet. Guérison Immédiate ne ramène jamais les morts à la vie. Il coûte 12 Points de Magie et 1 point de Santé Mentale.

## Hâter l'Appel des Profondeurs

Ce sortilège hâte magiquement la transformation d'un hybride en Profond, réduisant un processus long de plusieurs décennies à des semaines, jours voire

même heures. Le sortilège doit être lancé la nuit, en vue de ou dans l'Océan. L'hybride devant être transformé doit être présent, à moins que le sorcier n'ait un lien magique avec lui – des cheveux, du sang, des effets personnels, et même une photographie peuvent suffire. Le sorcier sacrifie 1D8 SAN, et dépense autant de Points de Magie que désiré. Il peut aussi appeler à l'aide un certain nombre d'assistants, lesquels peuvent offrir jusqu'à 2 Points chacun. Si le rituel atteint un total de 20 Points de Magie, la cible sera transformée dans l'année. Si 40 Points sont dépensés, la transformation prendra 2D6 mois, 1D100 heures pour 80 Points. Une transformation aussi rapide a un coût : des pertes de SAN massives sont à redouter, et la transition pourrait se révéler mortelle.

## Hypnotisme

Ce sortilège permet au sorcier (qui a obligatoirement 50 % en *Sciences Occultes* et/ou en *Mythe de Cthulhu*) de donner, pendant un temps limité, des ordres à tout être ayant du sang humain dans les veines. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale, mais pas de Points de Magie. Ses effets sont quasi-instantanés.
Le POU du sorcier est confronté à celui de la cible sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, la victime interrompt ce qu'elle est en train de faire et se retrouve contrainte d'obéir à ses ordres. Elle doit toutefois être suffisamment près de lui pour voir ses yeux, qui luisent pendant tout le temps où elle lui reste soumise, soit 5 rounds par point d'INT du sorcier. S'il a une INT inférieure à celle de sa victime, il lui faut réussir une confrontation de POU sur la Table de Résistance tous les 10 rounds de durée du sortilège, ou le charme est rompu.

On ne peut hypnotiser qu'une seule personne à la fois. Toutes les compétences physiques de la victime sont diminuées de moitié pendant la durée du sortilège. Elle obéit cependant à tous les ordres que lui donne le sorcier, même s'ils la conduisent à sa perte. Ce sortilège est efficace contre les Hommes Serpents modernes et les Profonds. En revanche, il est sans effet sur des créatures totalement inhumaines, telles que les Shantaks ou les Vagabonds Dimensionnels.

## Immunisation

Ce sortilège confère un nombre variable de points d'armure. Il coûte un nombre variable de Points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale. Chaque Point de Magie dépensé confère au sorcier (ou au bénéficiaire du sort) 1D6 points de protection (armure) efficaces uniquement contre les attaques physiques non-magiques. Cette protection diminue en fonction des dommages annulés. Ainsi, si un personnage disposant de 12 points de protection grâce à ce sortilège se voit infliger 8 points de dommages, son Immunisation est aussitôt réduite à 4 points.

Le rituel dure 5 rounds et les effets 24 heures, sauf si les points de protection sont consommés entre-temps. Il est impossible de relancer le sortilège ou de le renforcer en dépensant des Points de Magie supplémentaires, tant que ses effets ne se sont pas totalement dissipés.

## Indicible Promesse

Ce sortilège permet de prêter serment à Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé, en échange d'un avantage quelconque de sa part : un exemplaire du fameux Texte de R'lyeh, un gain annuel de 3 points de POU, par exemple. Il coûte 2D8 points de Santé Mentale. Il y a toutefois 2 % de chances, chaque année, pour que le sorcier se métamorphose en un humanoïde répugnant totalement soumis à Hastur. Au Gardien d'inventer les caractéristiques de ce monstre.

## Infliger / Guérir la Cécité

Infliger la Cécité fait totalement et définitivement perdre la vue à la cible, comme cela arrive parfois à la suite d'une congestion cérébrale. Guérir la Cécité produit l'effet inverse si les yeux et les nerfs optiques sont à peu près intacts. Dans les deux cas, le sortilège coûte 8 Points de Magie, auxquels s'ajoutent 2D6 points de Santé Mentale pour la version malfaisante. Le rituel dure 1 journée et requiert la réussite d'une confrontation de POU entre le sorcier et la cible du sortilège sur la Table de Résistance.

## Influence Bienfaitrice

Rituel hermétique. Ce sortilège ardu est des plus exigeants envers le sorcier : ce dernier doit pratiquer un ensemble de méditations et d'exercices de respiration ainsi qu'un régime extrêmement précis pendant trois mois solaires avant de pouvoir le tenter. Une fois prêt, le sorcier doit jeûner pendant trois jours, puis effectuer le rituel un dimanche. Cela implique une heure de chants et de cris, le sacrifice de dix Points de Magie et un test de Volonté à -20 %. Si le test réussit, le sortilège magnifie la Volonté Intérieure du sorcier, augmentant sa capacité à influencer et manipuler les gens. Pendant un mois solaire, son APP augmente de 2, et il reçoit un bonus de 30 % en *Baratin*, *Négociation* et *Persuasion*. Aussi longtemps que la diète continue, le sortilège peut être relancé chaque mois.

## Invoquer la Brume de Releh

Ce sortilège fait apparaître devant le sorcier un épais brouillard d'un volume de 45 mètres cubes (3 m x 3 m x 5 m). Il coûte 2 Points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. Le nuage s'étend toujours perpendiculairement à la direction dans laquelle regarde le sorcier quand il lance le sortilège. Il réduit la visibilité pendant 1D6+4 rounds, avant de se dissiper sans laisser de trace.

## Invoquer un Chat

Ce sortilège fait venir un chat auprès du sorcier. Il ne coûte aucun point de Santé Mentale et le nombre de Points de Magie varie selon la distance que doit couvrir le sortilège pour attirer l'attention d'un félidé ainsi que le type de félidé convoqué (au Gardien de définir selon l'environnement du sorcier). 1 Point de Magie est suffisant pour attirer un chat domestique dans une ville mais en pleine savane africaine, ce sortilège peut coûter plusieurs Points de Magie et le sorcier verra alors un lion, une lionne, un guépard... venir à lui (ou plusieurs si le sorcier a lancé plusieurs fois ce sortilège). Cependant, le félidé convoqué se déplace par ses propres moyens et peut mettre du temps à parcourir la distance le séparant du sorcier et sa « convocation » ne l'oblige en aucune manière. Au sorcier de recourir à d'autres sortilèges ou moyens s'il souhaite la coopération du félidé.

## Invoquer / Contrôler un Enfant de Yig

Ce sortilège fait venir l'un des serpents spéciaux de Yig. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de Points de Magie ; chaque Point de Magie dépensé augmente les chances de réussite de 10 % : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Le rituel doit se dérouler dans un lieu où le culte de Yig prospère ou a prospéré au cours des derniers siècles écoulés. Les serpents apparaissent enroulés autour de la jambe de l'invocateur ; cette abominable surprise coûte, la première fois, 0/1D4 points de Santé Mentale.

## Invoquer / Contrôler un Rejeton d'Othuyeg

Ce sortilège doit être lancé à 15 kilomètres des Cités d'Or enfouies dans l'ancienne Cakatomia (sous les collines de silex du Kansas). Le sorcier devra faire des expériences pour trouver un endroit où le sortilège marche. Ce dernier appelle l'un des ignobles rejetons d'Othuyeg auprès du sorcier. Le sorcier dépense un nombre variable de Points de Magie, et perd 1D3 SAN pendant le processus. Les chances de succès sont de 10 % par Point dépensé. Si le sortilège réussit, un des rejetons d'Othuyeg sort du sol. Si une tentative pour le contrôler n'est pas immédiatement effectuée, la créature attaque le lanceur. Utilisez les caractéristique des Ny'gahn Grii du *Malleus Monstrorum* (p.69). Pour contrôler le monstre, le sorcier doit lui opposer avec succès son POU sur la Table de Résistance.

## Invulnérabilité

Ce sortilège absorbe les attaques physiques. Il coûte 1 Point de Magie et 1 point de Santé Mentale. Au cours du rituel, le sorcier prononce les noms des Dieux Extérieurs et tend les mains en direction de son assaillant. Tant qu'il ne les baisse pas, il repousse ses attaques en dépensant un nombre de Points de Magie correspondant aux dommages qu'elles devraient normalement lui infliger. Ce qui veut dire qu'il n'en dépense pas quand son adversaire rate son test de compétence. S'il laisse retomber ses mains, le sortilège prend fin. Mais rien n'empêche qu'il le relance.

Le sorcier est protégé aussi longtemps qu'il lui reste des Points de Magie. Une seule attaque à la fois est annulée de cette manière. Si le sorcier reçoit plusieurs attaques à la fois, il choisit celle qu'il désire annuler, mais il doit toujours le faire avant que leurs dommages soient déterminés. S'il n'a pas assez de Points de Magie pour annuler une attaque, elle lui inflige des dommages normaux. Le sortilège prend alors fin.

## La Formule Dho

Formule magique ancienne, ce sortilège accorde au sorcier des visions sur des endroits lointains, à condition qu'il connaisse les bons mantras. La version de Miskatonic inclut le mantra de la Cité intérieure des Pôles Magnétiques (0/1D4 SAN) et l'Ultime Gouffre Par Delà le Temps et l'Espace (1D3/1D8 SAN). Pour lancer le sortilège, il faut réciter la formule des Dho et répéter ensuite le mantra choisi. Réciter la formule coûte 5 Points de Magie, 1D4 SAN et un test sous Volonté à -20 %. Si ce dernier réussit, le sorcier obtient une vision de dix minutes, pouvant continuer pendant 1 minute par Point de Magie dépensé en plus. Les points de Santé Mentale perdus à cause du lancement peuvent être accrus par les lieux et les entités vues. Ce sortilège peut potentiellement percer les dimensions (comme les Contrées du Rêve) ou le passé et le futur. Les visions de passés extrêmement lointains n'attireront pas l'attention des Chiens de Tindalos.

Le sortilège a un deuxième aspect, la formule Hna, supposé donner au sorcier le pouvoir de voyager magiquement vers tout endroit qu'il aurait pu voir avec la Formule Dho. La formule Hna ne fonctionne pas, néanmoins, et ne pourra jamais fonctionner tant que les Grands Anciens ne seront pas revenus.

## La Mue Sacrée du Serpent

Enseigné à l'origine à l'ancien peuple serpent par le dieu Yig lui-même, ce rituel a été longtemps après transmis aux cultes humains de la divinité reptilienne, partout dans le monde. Ce sortilège diminue l'âge de son lanceur, lui offrant potentiellement l'immortalité. Le sorcier doit d'abord trouver une « âme pure » (un individu sans compétence *Mythe de Cthulhu*) de moins de 10 ans d'âge pour lui servir de sacrifice. Il offre ensuite rituellement la victime au cours d'une cérémonie d'une heure qui lui coûte 10 Points de Magie. Enfin, il égorge l'enfant avec une dague enchantée (voir le sortilège Enchanter un Couteau ci-dessous), puis le draine de tout son sang pour le boire. Le rituel tout entier coûte 1D8 SAN. La peau du lanceur commence peu à peu à peler et à partir – il perd un point d'APP par jour suivant la cérémonie. Après trois jours, il peut finalement ôter entièrement son ancienne peau. Ce procédé répugnant prend trois heures et coûte 1/1D6 SAN aux spectateurs. Sous l'enveloppe, le corps du sorcier est visiblement plus jeune. Pour chaque point de POU que possédait le sacrifié, le lanceur réduit de deux ans son âge – ainsi, un sacrifié possédant un POU de 12 ferait rajeunir de 24 ans.

## Lame de Fond

Ce sortilège crée une puissante vague océanique qui s'abat sur un endroit précis. Il coûte 30 Points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que le sorcier soit dans ou sur l'eau et qu'il voie la cible. Il doit aussi disposer de suffisamment d'eau salée pour que la vague puisse se former. D'un volume de 100 mètres cubes, cette lame peut suffire à faire chavirer une petite embarcation. Si plusieurs sortilèges de ce type sont lancés simultanément, la vague peut être assez puissante pour provoquer le naufrage d'un gros navire. Inutile de préciser que les embarcations et les personnes emportées par de telles vagues subiront de nombreux dommages...

Dans une autre version, le sorcier connaissant le sortilège peut dépenser tous ses Points de Magie sauf 1, mais d'autres personnes peuvent apporter leur contribution pour créer des vagues gigantesques, capables d'engloutir un transatlantique, des navires de guerre ou l'île de Manhattan. Ceux qui connaissent le sortilège utilisent autant de Point de Magie qu'ils le veulent et perdent 1D8 points de Santé Mentale. Les autres ne peuvent fournir que 1 point. Cette variante nécessite au moins 30 Points de Magie pour créer une vague de 3 mètres de long et de large, pour 9 mètres de haut. Chaque Point de Magie supplémentaire en augmente la largeur et la longueur de 30 centimètres.

## Lévitation

Ce sortilège permet au sorcier ou à une personne de son choix de se déplacer lentement dans les airs. Il coûte 1 Point de Magie par point de TAI de la personne qui veut léviter et 1D6 points de Santé Mentale. Ses effets persistent pendant plusieurs minutes. Le cas échéant, le sorcier doit voir la personne qu'il veut soulever.

Celui qui lévite s'élève à un peu plus d'un mètre du sol. S'il était en train de tomber, sa chute est ralentie et s'interrompt avant qu'il touche terre. Chaque Point de Magie dépensé après le lancement du sortilège permet d'effectuer des déplacements dans les airs, au prix de 1 Point par mètre parcouru horizontalement ou verticalement. (Néanmoins, si la personne qui lévite n'est pas consentante, le sorcier doit d'abord surmonter ses Points de Magie avec les siens sur la Table de Résistance).

La personne que le sorcier fait léviter se déplace sans pouvoir résister à sa volonté, mais elle peut quand même réussir à s'agripper à une branche ou à quelque chose du même genre. Si c'est le cas, sa FOR est opposée aux Points de Magie du sorcier (ceux investis dans le sortilège, plus ceux qui lui restent) sur la Table de Résistance. Si elle l'emporte, le sortilège est annulé, ce qui a évidemment pour effet de la faire tomber brutalement sur le sol.

## Lien Noir

Ce sortilège crée un zombie. Il coûte 16 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mental. Le rituel requiert qu'un liquide spécial soit versé sur un cadavre ou dans sa tombe. Au Gardien de déterminer la nature des ingrédients qui composent cette décoction ; certains d'entre eux devraient toutefois être très difficiles à obtenir légalement. Après une semaine de « maturation », le sorcier entonne l'incantation du Lien Noir devant la tombe (ou le défunt). Au bout d'une demi-heure, le cadavre s'extrait par ses propres moyens de la terre (ou s'anime) pour se soumettre à la volonté de son créateur. Il continue à se putréfier et il arrivera un moment où il deviendra inutilisable. Il faudra alors créer un autre zombie.

## Lier un Ennemi

Ce sortilège interdit à la cible toute attaque magique ou physique contre le sorcier, et ce, pendant 7 jours. Des Points de Magie, en nombre variable, sont investis dans une petite effigie représentant la cible, puis ils sont confrontés au POU de la cible sur la Table de Résistance. Si elle l'emporte, le sortilège échoue. Il ne coûte aucun point de Santé Mentale. Il faut pratiquement 1 journée pour réunir les composants, fabriquer l'effigie et exécuter le rituel qui scelle les Points de Magie dans l'effigie.

L'effigie doit contenir quelques cheveux, des bouts d'ongle ou tout autre élément corporel de la cible. Le sortilège est rompu si le sorcier attaque la cible ou si l'effigie est détruite.

## Malédiction des Ténèbres

Ce sortilège renvoie une créature dans sa dimension d'origine. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale et un sacrifice variable de points de POU. Le rituel requiert plusieurs personnes réunies en cercle autour du magicien. Tous les participants doivent connaître l'incantation et la psalmodier pendant 2 ou 3 minutes. Ils doivent aussi sacrifier 1 point de POU (cette condition ne s'applique pas au sorcier qui en sacrifie autant qu'il le désire ou aucun). Chaque point accroît de 10 % les chances de succès. Il faut aussi que la créature visée ait été vue par l'un des officiants ou, au moins, que son nom soit connu et qu'elle se trouve à moins de 3 kilomètres. Si toutes ces conditions sont réunies, la créature n'a pas la possibilité d'échapper aux effets de la malédiction.

## Malédiction / Bénédiction de la Récolte

Ce sortilège, provoque, au choix du sorcier, le dépérissement et la mort lente d'un demi-hectare de végétation ou une flambée de croissance et de fertilité. Les deux versions coûtent 6 Points de Magie, mais Malédiction de la Récolte fait aussi perdre 1D6 points de Santé Mentale. « Saigner » le sorcier (le frapper au visage assez fort pour que le sang coule) brise le sortilège.

## Mauvais Œil

Ce sortilège porte la poisse à la cible. Il coûte 10 Points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale. La cible doit être visible du sorcier. Elle ne prend pas nécessairement conscience de ce mauvais œil, mais elle éprouve un malaise ou un étrange frisson quand le sortilège est lancé. Ses tests de compétences et d'attributs subissent des malus variables. Cette malchance pouvant entrainer un enrayement d'une arme à feu lors de son utilisation par exemple. Les chances de réussir un sortilège sont aussi affectés par le Mauvais Œil. Sa guigne s'arrête à l'aube, quand le sorcier lève le sortilège, quand il est « saigné » (frappé suffisamment fort pour que le sang coule)… ou quand elle trépasse.

## Miroir de Tarkhun Atep

Ce sortilège d'avertissement ou de persécution permet de projeter son image sur un miroir dans lequel regarde la cible. Il coûte 5 Points de Magie et 1 point de Santé Mentale. La cible peut se trouver n'importe où sur Terre.

Le sorcier a besoin d'un miroir assez grand pour qu'il y voie sa tête et son cou. Il prononce la brève incantation tout en regardant dedans et en ayant à l'esprit l'image de la cible. Puis, sans se déconcentrer, il attend que sa cible se décide à regarder dans un miroir, dans une fenêtre assombrie ou dans toute surface réfléchissante. S'il relâche son attention avant que cela arrive, le sortilège s'interrompt.

Lorsque la cible regarde dans le miroir (ou toute surface réfléchissante), l'image du sorcier s'y forme. Parfois, il la regarde directement dans les yeux, parfois il paraît se tenir immédiatement derrière elle. Si elle porte des lunettes, son image se réfléchit sur les verres. Le sorcier peut lui adresser quelques mots ou phrases courtes et observer son environnement.

## Mots de Sekhmenkenhep

Ce sortilège établi un lien renforcé entre le sorcier et un groupe important de sujets. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale et 3 Points de Magie, plus 3 Points de Magie dépensés à la fin de chaque tranche de 10 minutes que dure le sortilège. Le rituel requiert que le sorcier improvise un discours apparemment sincère qui captive l'attention de l'auditoire. Toutes les 10 minutes, il doit réussir un test sous une compétence de communication que le Gardien juge approprié (*Baratin*, *Crédit*, *Négociation* ou *Persuasion*). Sinon, le discours se termine dans la confusion. À la fin d'un discours réussi, l'auditoire croit ce qu'il a dit pendant 1D3 jours.

## Percevoir un Texte

Technique magique ancienne employée par les sages Hindous, ce sortilège permet au lanceur de lire des livres ou d'autres textes dans le noir complet ou bien qu'étant aveugle. Une fois lancé, les mots ou les symboles apparaissent magiquement dans l'esprit du sorcier, parfaitement lisibles. Il faut toucher le texte pour pouvoir le « voir », et connaître la langue dans laquelle il est écrit est nécessaire pour le comprendre – le sortilège n'apporte aucune connaissance linguistique. De simples gestes de la main peuvent tourner les pages ou dérouler les parchemins, empêchant ainsi d'endommager des textes fragiles. Le sortilège coûte 1 Point de Magie par tranche de six heures (complète ou non), et il doit être relancé à chaque fois que le lecteur change de livre. Il coûte 1 point de Santé Mentale lorsqu'il est appris, mais n'entraîne pas d'autres désagréments pendant son utilisation.

## Piège de l'Âme

Ce sortilège enferme l'âme d'une victime dans un talisman préparé à cet effet. La création du talisman coûte le sacrifice de 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. La victime doit le porter au moment de sa mort, sous peine de voir le sortilège échouer. La capture de l'âme est automatique. Le sorcier peut ensuite appeler l'âme de la victime en prononçant quelques mots.

L'âme convoquée adopte la forme physique qu'elle avait de son vivant, y compris en ce qui concerne les vêtements et autres accessoires tels que bagues ou montre. Elle peut être interrogée ou chargée d'accomplir une tâche précise, mais si elle refuse ou se montre hostile, le sorcier doit réussir une lutte de POU sur la Table de Résistance. Sur un échec, l'âme est libérée et disparaît rapidement.

Une âme capturée le reste pendant un nombre de rounds égal au POU du sorcier, et peut être rappelée après le même délai.

## Piéger le Rêveur

Ce sortilège attire une âme qui n'est pas dans son corps. Il coûte 8 Points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Le rituel dure 20 minutes et requiert que le sorcier se trouve à moins de 8 kilomètres de la cible, qui peut résister en opposant son POU au sien. Si elle a le dessous, son âme se retrouve devant le sorcier qui peut alors se servir d'un sortilège comme Lier l'Âme ou Piège de l' Âme. Une âme non piégée ne reste là que 1 minute au mieux, avant de s'en aller vers d'autres rêves. Le rêveur voit, comme s'il s'agissait d'un rêve normal, le sorcier et son environnement sans toutefois forcément les reconnaître. À son réveil, il s'en souvient comme d'un rêve particulièrement réaliste.

## Poussière de Suleiman

Ce sortilège crée une poudre vert-de-gris qui a la propriété de nuire aux créatures des autres plans d'existence. Il n'a aucun effet sur l'équilibre psychologique. Le rituel requiert de réduire en poussière une momie égyptienne d'au moins 2 000 ans d'âge, ce qui permet d'obtenir 3 doses de poudre magique. De l'encens, du souffre et du salpêtre sont également nécessaires. L'incantation est prononcée au moment où la poudre est lancée sur la cible. Il faut 1 round pour répandre 1 dose. Et chaque dose fait perdre 1D20 Points de Vie.

La Poussière de Suleiman n'est efficace qu'à l'encontre des entités pour lesquelles il existe des sortilèges d'Invoquer/Contrôler ou d'Appeler/Congédier. Ainsi, elle inflige des dommages à une Maigre Bête de la Nuit, un Byakhee ou Azathoth, mais est sans effet contre un Shoggoth, un Habitant des Sables ou Cthulhu.

Si son utilisation n'occasionne pas de perte de points de Santé Mentale, il peut en aller autrement des entités affectées…

## Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste

Ce sortilège, apparenté à Poussière de Suleiman, crée un poudre dorée qui n'affecte que les créatures d'origine extraterrestre (ce qui exclut humains, Profonds, Goules, Serviteurs de Glaaki,

Habitants des Sables, Peuple Serpent et Chthoniens, mais pas Polypes Volants, Choses Très Anciennes, Shoggoths et Larves Stellaires). Il coûte 4 Points de Magie, mais aucun point de Santé Mentale.

La préparation de la poudre nécessite de nombreux ingrédients et composants chimiques courants. Soixante grammes de la décoction suffisent pour 1 dose. La formule permet d'en fabriquer 16 doses. Une réussite sur un test de *Sciences formelles : chimie* ou de *Sciences de la vie : pharmacologie* est aussi nécessaire ; le Gardien devrait se charger du tirage et garder le résultat secret, l'enchanteur n'ayant aucun moyen de savoir si le produit est efficace.

N'importe qui peut utiliser la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, mais la cible doit se trouver à une portée raisonnable. Sur un test réussi d'*Armes de jet* ou bien d'Agilité (Le Gardien décidant d'appliquer des modificateurs ou non), la poudre inflige d'horribles brûlures à la créature extraterrestre, soit 2D6 points de dommages. L'armure n'apporte aucune protection. Chaque test réussi délivre les mêmes dégâts. En cas d'échec, le nuage de poussière inflige quand même 1 point de dommages. Pour que la créature y échappe totalement, il faut que le test soit une maladresse. Seules les entités les plus terrifiantes continuent de se battre après une application du produit.

Les effets de la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste sont horribles et coûtent à l'observateur sensible 0/1D3 points de Santé Mentale. La créature s'agite dans tous les sens, parfois en hurlant. Son corps se met à fumer et à brûler comme s'il était rongé par un puissant acide.

## Prédiction

Ce sortilège donne des présages au sorcier qu'il doit interpréter lui-même. Il coûte 4 Points de Magie et 1D2 points de Santé Mentale. Le support est très variable : entrailles, marc de café, tarots, etc. Pour saisir le sens d'une prédiction, le sorcier doit réussir un test d'Intuition. Le présage peut être vague, subtil, onirique ou prendre la forme de quelques vers cryptiques ; si prévoir le futur était facile, tout le monde le ferait.

**Projection Onirique**

Ce sortilège envoie des visions du Temps du Rêve (les Contrées du Rêve) à la cible endormie. Il coûte 1 point de POU au sorcier et 1D6 points de Santé Mentale au sorcier et au rêveur. Un même rêve peut être envoyé à plusieurs personnes au prix du sacrifice de 1 point de POU par cible.

Le rituel se déroule au moment de la nouvelle lune et requiert d'être exécuté par une personne possédant *Savoir Onirique d'Alcheringa*, devant un feu, auquel le sorcier a sacrifié son point de POU et dont les flammes passent successivement du jaune au blanc, puis au bleu, au cours de la nuit. Le sorcier entre en transe pour envoyer des visions du Temps du Rêve (les Contrées du Rêve) à la cible endormie qui se retrouve alors plongée dans cet univers sans y avoir été préparée, et ce pendant 6 heures. Il est impossible de la réveiller.

Si le rêve tourne au cauchemar, le rêveur doit réussir une réussite spéciale sous Intuition ou Volonté pour se réveiller (une tentative à la fin de chaque heure).

## Protection contre le Mauvais Œil

Ce sortilège protège totalement contre le Mauvais Œil. Il coûte 2 Points de Magie mais pas de points de Santé Mentale. Le rituel requiert une série de mouvements de main à exécuter avant ou pendant le lancement du sortilège. Comme sa contrepartie, il expire à l'aube.

## Protection Magique

Ce sortilège crée une barrière d'alarme. Il coûte 1 Point de Magie par pierre utilisée, mais pas de point de Santé Mentale. Le rituel requiert une quantité variable de pierres blanches. Le sorcier les place sur le sol comme il veut, mais elles doivent toutes être à moins de 1 mètre les unes des autres. L'incantation dure quelque 15 secondes, pendant lesquels une brume de chaleur miroitante plane au-dessus des pierres. Par la suite, si une des pierres est déplacée, le sorcier s'en rend compte même s'il dort. Dès que cela se produit, le sort est rompu.

## Provoquer la Maladie

Ce sortilège transmet à la cible une maladie fébrile ressemblant au choléra, à la malaria, à une pneumonie, etc. Il coûte un nombre variable de Points de Magie qui seront confrontés au POU de la cible sur la Table de Résistance. Le rituel dure 5 rounds et requiert un objet personnel de la cible, si possible quelque chose ayant touché sa bouche. L'objet est enfoui dans un trou profond avec des morceaux de plantes toxiques ou de bambou. Le trou est rebouché et une pierre sculptée à cette intention est posée dessus. Une brève incantation conclut la cérémonie.

Si la confrontation Points de Magie du sorcier/POU de la cible est remportée par la cible, il ne se passe rien. Sinon, des symptômes tels que fièvre, nausée, vomissement, déshydratation, perte de conscience apparaissent. Ce qui fait perdre à la cible 2D6 points de FOR, CON et DEX (tirages séparés) au rythme de 1 point par jour et par caractéristique. Si la victime survit, elle les récupérera. Si une des caractéristiques tombe à 0, elle meurt.

L'alitement est la seule manière de garder l'esprit relativement clair. Seule la magie curative permet de guérir. Le sortilège est cependant rompu si quelqu'un récupère l'objet enterré.

## Requiem de Nyhargo

Le Requiem de Nyhargo est une variante particulière du sortilège Résurrection inversé (cf. livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition p.188). Ce sortilège est spécifiquement utilisé pour détruire des morts-vivants. Il coûte 3 Points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale mais le Gardien peut en faire une version bien particulière s'il le souhaite (en exigeant par exemple un rituel plus contraignant que simplement réciter une incantation à l'envers).

## Repousser le Mal

Ce sortilège permet de mettre en échec n'importe quelle créature du Mythe ainsi que toutes créatures surnaturelles. Le sorcier doit avoir au préalable sacrifier un point de POU dans un objet (n'importe lequel sous réserve que celui-ci soit fait entièrement dans un métal pur) afin de l'enchanter et d'en faire une réserve de « pouvoir » (le Gardien peut déterminer librement les conditions de l'enchantement). Lors de l'enchantement, le sorcier ainsi que ses assistants, s'il y en a, investissent des Points de Magie dans l'objet. Ces Points de Magie formant le pouvoir disponible lors du lancement du sortilège. Cet enchantement coûte 1D3 SAN à tous les participants.

Lors de la confrontation avec une entité du Mythe, le sorcier doit avoir cet objet afin de pouvoir bénéficier du sortilège, si cet objet n'est pas au contact de la peau du sorcier d'une quelconque manière (porté en pendentif, tenu dans la main...) alors le sortilège est inefficace. Le sorcier dépense alors 1D6 points de Santé Mentale et un nombre variable de Points de Magie. Il peut utiliser en plus de ses Points de Magie, ceux disponible dans la réserve de pouvoir mais il devra alors les dépenser tous en une seule fois (que l'on utilise ou pas les Points de Magie contenus dans l'objet, il faut obligatoirement porté celui-ci). Une confrontation des Points de Magie et le POU de la créature sur la Table de Résistance détermine le résultat. Si la créature résiste, elle se focalisera sur le sorcier mais si elle échoue, elle s'éloignera au maximum de ses capacités et ira même se réfugier dans une autre dimension si elle en a la possibilité. Ce sortilège bien qu'efficace en soi sur les créatures du Mythe, n'a aucun effet sur les Grands Anciens, Dieux Extérieurs... (le Gardien est libre d'en décider autrement mais il peut laisser la possibilité que ce sortilège soit efficace sur les « élites » de certaines espèces : Père Dagon par exemple pourrait être affecté par ce sortilège). L'objet ne peut être chargé qu'en une fois, il faut donc

exécuter de nouveau l'enchantement après chaque utilisation des Points de Magie (mais pas de nouveau sacrifice de POU à moins qu'il ne faille enchanter un nouvel objet). Plusieurs sorciers utilisant Repousser le Mal ne combinent en aucune manière leurs Points de Magie, chaque confrontation sera traité séparemment.

## Roue de Brume d'Eibon

Ce sortilège matérialise un cylindre tourbillonnant à l'intérieur duquel une ou plusieurs personnes peuvent se dissimuler aux yeux de certaines créatures du Mythe. Il coûte 3 Points de Magie par mètre de hauteur du cylindre et 1 point de Santé Mentale.

Le rituel dure 1D3 minutes et requiert un disque en bronze, gravé d'un étrange symbole ressemblant à un svastika à trois branches. Ce disque est posé sur le sol et le sorcier monte dessus avant de prononcer l'incantation. Une brume bleutée de 1,50 mètre de diamètre se matérialise alors autour de lui. Toute chose placée dans ce brouillard tourbillonnant disparaît à la vue des personnes qui se trouvent autour, et ce, pendant 1D20+10 minutes, moment où la brume se dissipe.

Une Roue de Brume permet de dissimuler des gens aux yeux de créatures invoquées par Nyarlathotep ou en son nom. De telles entités agissent alors comme si la roue et ceux qu'elle abrite n'existaient pas. Elles ne s'en approchent jamais, même accidentellement. Et si elle bloque un passage, elles s'arrêtent devant et repartent sans même savoir pourquoi. La roue ne peut affecter que les monstres servants du dieu, pas Nyarlathotep lui-même.

La roue protège toutes les personnes qui arrivent à entrer à l'intérieur. Néanmoins, si un pied, une tête ou une main dépasse... l'illusion ne fonctionne pas. Il faut dépenser 7 Points de Magie pour cacher un groupe d'investigateurs de tailles moyennes, à moins qu'ils ne spécifient qu'ils se courbent, s'accroupissent, etc.

Des créatures déjà présentes au moment de la création de la Roue de Brume ou qui n'ont pas été invoquées au nom de Nyarlathotep la voient parfaitement et peuvent passer au travers. Il est possible de sortir de la roue, mais si on se fait repérer à ce moment-là, le charme est aussitôt rompu. Il en va de même si quelque chose passe au travers de la brume : épée, balle, etc. Une fois que l'attention d'une créature est attirée, ce sortilège de protection perd toute efficacité.

## Sables de Séparation

Ce sortilège, très ancien fend et écarte des obstacles non vivants (mur, porte, rivière, etc.). Il coûte 2 Points de Magie plus un nombre variable en fonction de la taille de l'obstacle et 0/1D4 points de Santé Mentale. Le rituel dure 10 rounds et requiert qu'une ligne de sable soit dessinée dans la direction souhaitée. Le sable doit provenir d'un désert et être enchanté (au Gardien de décider des formalités de cet enchantement). Chaque point de TAI de l'obstacle à partir du troisième coûte 1 Point de Magie (on pourrait séparer les eaux de la Mer Rouge, mais cela demanderait beaucoup de Points de Magie). Le passage ainsi ouvert est assez large et haut pour laisser passer des hommes et des chevaux.

## Sceau d'Isis

Ce sortilège protège contre la magie tous les objets inanimés se trouvant dans un cube de 15 mètres d'arête. Il coûte 1 point de Santé Mentale et un nombre variable de Points de Magie. Le rituel dure normalement 1 heure.
Pour qu'un sortilège (de détection ou de combat) lancé sur un objet se trouvant dans la zone protégée soit efficace, il faut d'abord réussir à vaincre sur la Table de Résistance les Points de Magie investis dans le sceau.

Le Sceau d'Isis n'est pas une barrière physique et il ne peut être employé pour protéger les êtres vivants.

## Signe Rouge de Shudde M'ell

Ce sortilège inflige une mort affreuse à une ou plusieurs victimes. Il coûte 3 Points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Le rituel dure 1 round de combat et requiert que le sorcier dessine dans l'air avec les doigts un symbole qui apparaîtra alors d'un rouge faiblement luminescent. Les effets de ce signe maléfique se font sentir dès le round suivant. Une fois tracé, ce symbole est maintenu par la concentration du sorcier, qui doit, pour cela, dépenser 3 Points de Magie par round.

Toute personne se trouvant à moins de 10 mètres du Signe Rouge de Shudde M'Ell est prise de violents tremblements spasmodiques qui lui infligent, chaque round, 1D3 points de dommages en soumettant ses organes internes et ses vaisseaux sanguins à de puissantes convulsions. Les personnes se trouvant à une distance comprise entre 10 et 30 mètres ne perdent, quant à elles, qu'1 seul Point de Vie par round. Les personnes situées à plus de 30 mètres ne subissent aucun dégât. Il est toujours possible de se soustraire à l'influence du signe en s'abritant derrière un mur ou toute autre barrière opaque.

Le sorcier doit constamment rester concentré et se tenir debout à côté du signe. Chaque round, il perd lui-même 1 Point de Vie.

## Sortilège de Mort

Ce sortilège embrase la cible. Il coûte 24 Points de Magie et 3D10 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que le sorcier reste concentré pendant toute la durée du sortilège et que sa cible se trouve à moins de 10 mètres. Chaque round, il doit surmonter les Points de Magie de la cible avec les siens sur la Table de Résistance. Au bout de 1D6 rounds, la victime commence à se couvrir de grosses cloques qui lui infligent 1D3 points de dommages. Au round suivant, ses vêtements se mettent à fumer et elle encaisse 1D6 points de dommages supplémentaires. Au troisième round, elle prend feu et subit, à partir de cet instant et tous les rounds suivants 1D10 points de dommages. Il est impossible d'éteindre ce feu, car il s'agit d'une combustion spontanée qui se déclenche à l'intérieur même du corps.

## Suggestion Mentale

Ce sortilège place la cible sous le contrôle du sorcier pendant 1 round, au cours duquel elle est obligée d'obéir scrupuleusement à ses ordres. Il coûte 8 Points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Le rituel dure 3 rounds et requiert que le sorcier voie, à l'œil nu, la cible. Il confronte ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, il peut tout exiger d'elle, même qu'elle se suicide ou qu'elle tue un de ses amis. Suggestion Mentale peut être lancé plusieurs fois de suite.

## Suspicion Suspendue

Rituel hermétique. Ce sortilège doit être lancé à la lumière de la pleine lune, à minuit. Le lanceur doit passer une semaine en purifications rituelles et, le jour précédant l'incantation, en jeûnes et en méditations. Il doit ensuite tracer un cercle magique, passer plusieurs minutes à chanter et dépenser 10 Points de Magie. Enfin, il doit effectuer un test sous Volonté à -20 %. Un succès permettra de diminuer sa présence vis-à-vis des autres personnes pendant un mois. Il ne s'agit pas d'invisibilité, mais de quelque chose de plus subtil : les gens deviennent moins susceptibles de remarquer le sorcier, ou de se montrer suspicieux ou curieux envers lui. D'étranges manières ou activités seront ignorées et rapidement oubliées. Même ceux ayant une raison d'agir (un policier ou un contrôleur des impôts par exemple) devront réussir une opposition de POU sur la Table de Résistance avant de pouvoir enquêter sur lui. Les mages ont toujours utilisé ce rituel pour se mêler au peuple et éviter d'attirer l'attention.

## Tourmenter

Ce sortilège réduit temporairement à l'impuissance la cible. Il coûte 3 Points de

Magie et 1 point de Santé Mentale. Le rituel dure 1 round et requiert des passes magiques. Les Points de Magie du sorcier sont confrontés à ceux de la cible sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, les effets du sortilège se font sentir 1 round plus tard : la victime éprouve une grande douleur, son visage et ses mains se couvrent d'un liquide visqueux, tandis que ses yeux s'injectent de sang au point de la rendre temporairement aveugle. Cela dure 1D6 rounds. Après quoi, elle retrouve la vue et, 3D10 minutes plus tard, elle est complètement remise et peut reprendre ses activités. Les stigmates de son calvaire s'effacent au fil des heures. Après 1 journée, il ne subsiste plus que quelques traces pâles sur sa peau. Cette expérience lui coûte néanmoins 1/1D6+1 points de Santé Mentale.

## Tracer le Pentagramme Pnakotique

D'avantage une création hypergéométrique complexe qu'un sortilège à proprement parler, il s'agit d'un puissant moyen de protection utilisé en conjonction avec la Drogue Liao. Le sorcier doit tracer ce signe compliqué sur le sol, réciter une incantation et sacrifier 2 points de POU. Une fois correctement enchanté, ceux qui se tiennent au cœur du pentagramme sont légèrement désynchronisés avec l'espace-temps et leurs esprits ne peuvent donc être sentis par les Chiens de Tindalos, les rendant invisibles pour ces créatures. De la même façon, le transfert temporel d'esprit de la Grande Race ne fonctionne pas – quiconque est à l'intérieur est immunisé contre un transfert indésirable, et la conscience d'un membre de la Grande Race sera incapable de quitter un corps possédé. Enfin, le symbole sert aussi de protection contre les morts-vivants – les zombies, les fantômes intangibles et tous ceux ramenés grâce à leurs sels essentiels via le sortilège de Résurrection ne peuvent pas traverser ce symbole. Dans l'ancien temps, le pentagramme était souvent gravé sur le seuil des tombes des sorciers.

## Tracer le Signe de Koth

Ancien symbole magique aux origines mystérieuses, le Signe de Koth peut être relié à l'infâme Signe Jaune. Le rituel destiné à former et à enchanter le signe demande le sacrifice d'au moins 1 point de POU, de la dépense de 6 Points de Magie et le sacrifice d'un humain de POU 12 ou plus. Il peut être inscrit sur n'importe quelle surface en utilisant de la peinture ou de l'encre, ou en le gravant directement. Observer le rituel coûte 1/1D6 SAN, tandis que le lancement du sortilège d'activation entraîne la perte de 1D3/1D10 SAN, sans compter la folie entraînée par le sacrifice. Le POU du signe est égal à celui du sacrifié plus les points sacrifiés par le lanceur. Une fois enchanté, le signe ne peut plus être effacé : si on peint par dessus, l'odieux symbole parviendra à refaire surface avant un jour et toutes les tentatives ultérieures se révèleront sans effet. Il peut seulement être endommagé par des moyens magiques, et seulement si son agresseur parvient à vaincre son POU sur la Table de Résistance. Une fois enchanté, le Signe possède plusieurs pouvoirs : quiconque le regarde et médite peut recevoir la vision de divers lieux du Mythe (le Plateau de Leng, la Mystérieuse Cité Intérieure des Pôles Magnétiques et la Terrible Tour de Koth dans les Contrées du Rêve par exemple). Les visions durent une minute par Point de Magie dépensé, et coûtent au spectateur de 0/1 à 1/1D6 points de Santé Mentale en fonction des lieux vus. Les créatures ou les entités aperçues via le signe peuvent entraîner d'autres pertes de SAN. Le spectateur gagne 1 point de *Mythe de Cthulhu* par minute passée à observer les sombres recoins de l'univers, et un test réussi dans la compétence lui permet de mieux choisir ses visions. Des portions du Necronomicon suggèrent que le Signe peut aussi être utilisé pour voyager physiquement jusque dans ces endroits fabuleux si l'utilisateur connaît les bons mantras, mais aucun détail n'est donné.

Enfin, le Signe de Koth fonctionne comme une puissante protection contre les « créatures de cauchemars » et les morts-vivants. Les zombies et les entités ressuscitées sont tenues à l'écart par le Signe, lequel peut souvent être trouvé dans les anciens mausolées ou les laboratoires de nécromancie. Toute créature native des Contrées du Rêve doit vaincre le POU du symbole sur la Table de Résistance pour pouvoir le traverser ou passer au travers d'une porte qu'il protège, tandis que les morts-vivants (y compris les ressuscités) n'ont aucun moyen de le vaincre.

## Trancher les Liens de l'Amitié

Rituel hermétique. Une puissante malédiction sensée briser la vie et l'environnement de la cible. Ce sortilège peut seulement être lancé quand Mars et Saturne sont correctement alignées. Un test réussi de *Sciences formelles : astronomie* ou de *Sciences occultes* permet de connaître la nuit que le Gardien a choisie – peut-être 100 moins la Volonté du lanceur jours avant le bon moment. Le sorcier a besoin d'un cercle magique, de composants, d'un objet ayant été en possession de la cible (il sera détruit par le rituel) et d'au moins un assistant. Il doit combiner au moins 50 points de POU entre lui, ses assistants et les objets enchantés. Les participants doivent également dépenser au moins 50 Points de Magie, mais peuvent diviser cette contribution comme ils l'entendent. Lorsque le rituel est terminé, le sorcier doit tenter un test sous Volonté à -20 %. Si ce dernier réussit, les amis, les amants et les connaissances de la cible deviennent pleins de doutes et peu enclins à pardonner ses erreurs. La victime commence brusquement à se brouiller avec de vieux amis, trouve ses relations contrariantes et pleines de conflits, et commence à s'éloigner de son épouse ou de son amant. Son travail sera aussi impacté, ses patrons et camarades se mettant soudain à le trouver désagréable. La malédiction dure un mois lunaire entier, à moins qu'elle ne soit dissipée magiquement avant.

## Transfert d'Esprit

Ce sortilège échange, de façon permanente, l'esprit du sorcier avec celui d'une autre personne, afin, par exemple, d'allonger sa vie aux dépens de sa victime (le sorcier choisissant une victime jeune pour « remplacer » son corps vieillissant). Il coûte 10 Points de Magie et, s'il fonctionne 1D10 points de Santé Mentale au sorcier et 1D20 à la victime. Pour que le transfert soit un succès, le sorcier doit vaincre les Points de Magie de la cible avec les siens sur la Table de Résistance.

Si le transfert échoue, le sorcier doit relancer immédiatement le sortilège (et donc dépenser 10 Points de Magie supplémentaires) pour éviter que son esprit ne se perde dans le néant. C'est d'ailleurs ce qui se produit s'il vient à manquer de Points de Magie… Une fois qu'un transfert est commencé, il est impossible de l'interrompre.

## Voile d'Indifférence (Masque)

Ce sortilège soustrait complètement une personne (créature) ou une chose à l'attention des témoins. Il coûte un nombre de Points de Magie égal à la TAI de l'objet ou de la personne (créature) et 1 Point de Magie par round d'activité du sort. Les objets inanimés sont masqués indéfiniment si 1 point de POU est sacrifié lors du lancement du sortilège.

Pour les témoins, la cible du sortilège devient quelque chose de parfaitement banal et sans intérêt, mais une personne qui a de fréquents contacts avec l'objet masqué (ou la personne masquée) peut finir par remarquer quelque chose d'anormal.

## Voix de Râ

Ce sortilège augmente temporairement l'APP de 1D10 points et ajoute 20 % aux compétences dans lesquelles cette caractéristique peut influer : *Baratin*, *Crédit*, *Négociation*, *Persuasion*, etc. (au Gardien de décider de la durée réelle de ce sortilège). Il coûte 5 Points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Le rituel dure 2 heures et requiert de brûler diverses herbes.

# Appendice 2 :
# Objets portables et utiles trouvables sur le campus de l'université Miskatonic

Chaque entrée indique (1) l'objet, (2) sa localisation sur le campus, (3) à qui le demander durant le jour et (4) à qui le demander pendant la nuit :

- **Acide** : n'importe quel laboratoire de chimie ; un professeur en charge ; harceler un étudiant diplômé débordé
- **Appareil photo** ou matériel de développement : département de chimie, d'archéologie ou bureaux du *Crieur* ; un étudiant travaillant là ; tout étudiant diplômé avec une clé
- **Équipement de plongée en eaux profondes avec casque et pompe à air** : département de biologie ou complexe de Woods Hole ; un professeur ; un étudiant diplômé
- **Fleurets d'escrime, rapières, pistolets et fusils à un coup** : gymnase ; n'importe quel entraîneur ; corrompre un membre d'une équipe sportive qui pourrait avoir une clé (remplacer les munitions et nettoyer les pistolets pourra éviter bien des ennuis !)
- **Fer à souder** : département d'entretien ou d'ingénierie ; le personnel en charge ; en prendre un tout simplement
- **Grosses batteries** : département d'ingénierie, le garage de l'université ou la remise de l'annexe de science ; un laborantin ou un membre du personnel en charge ; entrer par effraction ou utiliser une clé volée
- **Kérosène ou essence** : les laboratoires de chimie en ont un peu, le département d'entretien en a beaucoup ; n'importe quel instructeur du département de chimie ou un membre du personnel d'entretien ; n'importe quel diplômé de chimie pourra en obtenir un petit peu, mais pour d'avantage il faudra entrer par effraction au département d'entretien
- **Matériel médical et fournitures de base** : hôpital Sainte Mary, surtout dans la salle d'urgences ; les étudiants venus jouer les aides-soignant, de jour comme de nuit (on ne réveille pas l'interne)
- **Piano** : département de musique et la plupart des chambres ; il suffit de dire être venu pour le réparer ; un gardien ou un moniteur de dortoir (attention à ne pas faire de bruit dans les escaliers !)
- **Pièges à animaux** : département d'entretien ou de biologie ; le personnel en charge ; réveiller le personnel endormi
- **Projecteur** : dans la résidence où jouent les acteurs de l'université ; le directeur de la compagnie ; entrer par effraction ou utiliser la clé (N.B. : le projecteur n'a ni roues ni générateur)
- **Ustensiles de forage** : le département de géologie possède une petite foreuse ; un professeur avec de l'ancienneté ; trouver un diplômé de géologie qui sache à quel endroit sous le gymnase se trouve la foreuse

Les scénarios suivants, publiés dans d'autres volumes sur la région de Lovecraft, sont facilement adaptables aux besoins d'une campagne centrée sur l'université. Nous conseillons aux gardiens d'en varier les objectifs – trop de scénarios sur les Profonds ou trop d'introductions similaires pourraient bien faire tourner le mélange. Si besoin est, les éditions à privilégier sont spécifiées :

# Appendice 3 :
# Les langages pré-humains et le moyen pour les lire

Plusieurs livres de la Collection réglementée sont écrits dans des langues qui précèdent l'histoire humaine officielle, allant jusqu'à provenir du royaume disparu de l'Âge hyperboréen ou de cultures extraterrestres plus anciennes que l'humanité. Des investigateurs orientés vers les études peuvent vouer leur carrière à déchiffrer ou démanteler ces langages oubliés, tandis qu'en jeu la capacité à traduire une inscription apparemment indéchiffrable pourrait se révéler essentielle à la résolution d'un scénario. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permet à un lecteur d'identifier un texte lié au Mythe et donc de deviner son origine, mais un chercheur ne pourra pas pour autant lire ou traduire un de ces obscurs langages à moins d'avoir la compétence appropriée.

Concernant les langues ci-dessous, apprendre à en lire une ne veut en aucun cas dire que l'érudit est capable de la parler. Dans certains cas, comme celui du Code des Choses Très Anciennes ou du Yithien, le faire est même physiquement impossible.

## Aklo

Tristement célèbre au sein des cercles occultes, il a été utilisé par les sorcières et les sorciers pour coder le contenu de leurs livres de travail et de leurs grimoires depuis l'Empire romain. Cette écriture sinueuse ressemble à un alphabet arabe obscur de Mésopotamie, et peut être très difficile à interpréter en raison des tours et des courbes subtiles des lettres entrelacées. La plupart des manuscrits médiévaux écrits en Aklo utilisent cet alphabet comme un simple code de remplacement, mais le véritable langage date des empires pré-humains du peuple serpent de Valusie.

Si un personnage veut apprendre le véritable Aklo, le *Daemonolatreia* de Remigius contient une section sur ses codes. Étudier cet ouvrage permet d'obtenir la compétence Aklo à 20+1D10 %. Les *Unaussprechlichen Kulten* de Von Junzt peut aussi servir de bases. L'occultiste et psychique renommé de la Nouvelle Orléans Étienne Laurent de Marigny est la plus grande autorité sur l'Aklo des États-Unis, et pourrait fournir des instructions ou aider des investigateurs sur une traduction.

## Code des Choses Très Anciennes

Série de trous organisés de façon complexe, le langage des Choses Très Anciennes n'a jamais été adopté par une quelconque culture humaine, et seuls les sorciers ou les chercheurs les plus doués peuvent l'apprendre. Il est composé de signes faits de points, chacun portant un sens conceptuel (« guerre », « Shoggoth », « cité » etc). Les glyphes sont terriblement complexes, avec plusieurs douzaines de points arrangés selon des formes précises. La langue toute entière contient des millions de glyphes distincts, ajoutant à la difficulté des traductions. Pour plus d'informations à propos du Code des Choses Très Anciennes, voir *Par delà les Montagnes Hallucinées*.

Pour apprendre le Code, il faut comparer les notes de traduction de Wendy-Smith sur les *Fragments de G'Harne* et la clé de la monographie de Windrop. Cela accordera la compétence *Code des Choses Très Anciennes* à 20+1D10 %. Le professeur Laban Shrewsbury (disparu depuis 1915) et le révérend du Sussex Brooks Winters-Hall ont tous deux publié des traductions d'autres documents des Choses Très Anciennes et pourraient fournir de l'aide ou des instructions aux chercheurs. Pour explorer de nouveaux territoires néanmoins, le chercheur devra voyager par delà les montagnes hallucinées et effectuer ses propres études dans la Cité des Choses Très Anciennes, à la lumière des événements de 1930-31.

## Tsath-Yo hyperboréen

Langage ancien constitué de hiéroglyphes complexes, cette écriture venue d'Hyperborée n'a pas influencé les anciennes cultures humaines. Le Tsath-Yo doit son nom à Tsathoggua, qui selon les légendes l'enseigna au peuple du continent perdu, qui le conserva

même après avoir abandonné l'adoration du Grand Ancien. Les exemples d'œuvres ou d'inscriptions en Tsath-Yo sont extrêmement rares à avoir survécu. La plupart peuvent être trouvés sur des parchemins faits à partir de la peau de créatures préhistoriques disparues. La vallée de Dunwich abonde en documents de ce genre.

Pour apprendre le Tsath-Yo, on peut se référer aux *Unaussprechlichen Kulten* de Von Junzt qui contiennent des notes détaillées sur ce langage et dont l'étude apporte la compétence *Tsath-Yo* à 20+1D10 %. Un autre livre de la bibliothèque Orne, les *Annales Kranoriennes*, contient également des notes sur cette langue, ainsi qu'une prétendue traduction de parchemins hyperboréens. Gaston Casterwell, l'auteur du livre, vit à Boston. Il a appris le Tsath-Yo en étudiant le tome de Von Junzt, et enseignera avec plaisir ce qu'il sait à quiconque prendra au sérieux ses théories tant moquées.

## Glyphes de R'lyeh

Le R'lyehien consiste en milliers de glyphes s'éparpillant et tourbillonnant comme autant de coraux ou de fleurs marines. Il s'agit du langage écrit de Cthulhu et de ses larves stellaires. Utilisé intensément à R'lyeh, comme son nom l'indique, il fut aussi enseigné aux Profonds qui s'en servent encore aujourd'hui sous une forme dégénérée. Plusieurs cultures polynésiennes et micronésiennes semblent imiter les glyphes dans leur art – les mystérieuses planches de rongo rongo de l'Île de Pâques en sont les meilleurs exemples connus. Les infâmes Tcho-Tchos du sud de l'Asie centrale ont également utilisé le R'lyehien à certains moments de leur histoire.

Pour ceux voulant apprendre ce langage, Von Junzt offre des notes détaillées de traduction dans ses *Unaussprechlichen Kulten*, pouvant offrir au chercheur la compétence *R'lyehien* à 20+1D10 %. Le professeur Laban Shrewsbury de Miskatonic semble lui aussi avoir traduit le langage de son côté avant sa disparition en 1915. Ce qu'on appelle la « Clé R'lyehien » tirée de la traduction du professeur des *Fragments de Celaeno* faisait partie des possessions de feu Amos Tuttle, et appartient désormais à la bibliothèque Orne. Des documents ou des chercheurs de l'institut Sanbourne d'études du Pacifique pourraient également aider. L'occultiste renommé qu'est le Dr Anton Zarnak est aussi un expert en R'lyehien. Enfin, le théosophe Guido von List, fondateur de l'ordre occulte pro-Allemands de l'Armaden Orden, est sensé d'après certains avoir tiré son *Unter Zee Kulten* de tablettes écrites dans cette langue. Certains chercheurs pourraient trouver répugnante l'association de List avec les Germanorden du milieu occulte allemand, lesquels nourriront ensuite la montée de l'arianisme, du nationalisme et du nazisme.

## Yithien

Composé étonnant de hiéroglyphes curvilignes, le langage écrit de la Grande Race comporte une ressemblance frappante avec certaines variétés archaïques de Sanskrit. Les inscriptions ou les manuscrits écrits en Ithien sont extrêmement rares, et presque aucun n'a été trouvé en dehors de l'ancienne cité de ses créateurs située dans les profondeurs du désert australien. La complexité de cette écriture, couplée avec la fascinante diversité de sujets et de concepts rencontrés par la Grande Race au cours de ses études temporelles, font du Yithien une des plus complexes langues pré-humaines. Son corpus est constitué de dix millions de glyphes distincts, la plupart si similaires que l'œil humain ne peut les distinguer.

Le manque de sources primaires rend ce langage particulièrement difficile à maîtriser. Le mystérieux culte humain voué à aider les chercheurs temporels de la Grande Race utilise fréquemment d'anciens textes en Yithien, et ses membres ont souvent une connaissance étendue de cette écriture (ils préfèreraient néanmoins mourir plutôt que de l'enseigner à un profane). Certaines personnes kidnappées par les créatures gardent des souvenirs résiduels de ce langage, qu'ils pourraient retrouver par l'hypnose ou d'autres moyens. Ces réminiscences seront limitées et tendront à se montrer erronées : leurs scores dans la compétence excèdent rarement 10 %. Jusqu'à présent, le Dr Wingate Peaslee n'a montré aucune aptitude pour le Yithien. Le seul livre connu publié sur ce langage s'appelle *Fabuleuses intelligences*, un ouvrage du dix-septième siècle écrit par un libertin du Suffolk qui fut enlevé par la Grande Race. Hélas, la bibliothèque Orne n'en possède pas de copie, et le Dr Armitage n'en a pas entendu parler. Le British Museum et l'institut Wharby dans le Yorkshire sont sensés en posséder un exemplaire.

### Fabuleuses intelligences

En anglais, écrit par James Woodville, dix-septième siècles, non daté.

**Complexité** : Complexe (70 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 3
**SAN** : 1
**Notes** : étudier le livre pendant six semaines supplémentaires permet au chercheur d'obtenir la compétence Yithien à la moitié de son INT.
**Sortilèges** : aucun

## Autres langues archaïques

Quantité d'autres langages hyperboréens et pré-humains ont été utilisés dans les sombres profondeurs du passé de la Terre. La bibliothèque Orne ne possède aucun exemple de texte écrit dans un de ces dialectes, mais la chambre forte (dans le musée d'exposition) pourrait en avoir un ou deux. Des investigateurs pourraient toujours en trouver au cours d'un scénario.



### Senzar atlantéen

Une écriture constituée de formes anguleuses, géométriques, possédant nombre de points communs en apparence avec le linéaire A minoen et le cunéiforme mésopotamien. Le Senzar a servi de base aux langues écrites de nombreuses cultures humaines comme le lémurien ou le lomar. Les traductions fiables

sont rares, et peu de chercheurs admettent en être des experts. Selon madame Blavatsky dans *La doctrine secrète*, le Senzar fut amené sur Terre par les Seigneurs de Vénus. Il s'agit de la langue originelle du *Livre de Dzyan*, écrit dans l'Atlantide perdue. Bien que la majorité du monde académique rejette la branche de la théosophie de Blavatsky, avec ses guides spirituels et ses plans supérieurs, des investigateurs du Mythe pourraient avoir des raisons de la prendre au sérieux.

## Écriture nominale Mi-Go

Les Mi-Go emploient rarement des livres ; leur mentalité de ruche n'a guère besoin de stocker les informations. Les rares documents (le mot « livre » s'applique difficilement) produits par ces créatures consistent en des cylindres composés de bandes tournantes à facettes. Chaque facette contient un glyphe étrange, et l'ouvrage est lu en faisant tourner les bandes selon des formules mathématiques et des algorithmes complexes. Chaque symbole de la séquence détermine le suivant, et plus d'une formule peut être appliquée à un même document. Les inscriptions d'un simple cylindre, dès lors, pourraient composer l'histoire d'un avant-poste, un traité sur les mathématiques dimensionnelles et une litanie adressée à Shub-Niggurath, selon la formule utilisée pour manipuler les anneaux. Le langage des Mi-Go doit encore être traduit par les humains. Un tel exploit nécessiterait un maître en cryptographie et en mathématiques en plus d'une personne ayant une solide connaissance des symboles du vocabulaire Mi-Go.

## Nacaal hiératique muvien

La langue de l'ancienne Mu a inspiré les mystérieux hiéroglyphes de Mésoamérique, lesquels atteignirent le pinacle de leur développement au sein des Olmèques et des Mayas. Des éléments picturaux élaborés servent de préfixes, de suffixes et d'autres modificateurs. Des fragments de différents glyphes sont fréquemment mélangés pour en combiner le sens. Les plus célèbres textes muviens à avoir survécu sont les mystérieuses *Tables de Zanthu*, traduites soi-disant par le célèbre explorateur (et ancien diplômé de Miskatonic) Harold Hadley Copeland. L'institut Sanbourne d'études du Pacifique est supposé posséder les notes de traduction de Copeland dans ses archives. Le colonel James Churchward, théosophe, explorateur et expert sur l'ancienne Mu, est décrit par certains comme étant une autorité mondiale du Nacaal, mais la plupart des chercheurs le considèrent comme un fou prétentieux. Il a pourtant publié sa *Clé Nacaal*, un glossaire sur le Nacaal hiératique, en 1927. Bien que la plupart des investigateurs n'aient aucun moyen de le savoir, les traductions de Churchward sont complètement biaisées. Sa *Clé Nacaal* donne bien des bases sur la connaissance de Mu, mais elle est inutile pour apprendre le Nacaal.

**Complexité** : Ardu (50 %)
**Durée** : Semaines
**Mythe** : 1
**SAN** : 1
**Sortilèges** : aucun

# Appendice 4 : Scénarios publiés adaptables pour une partie dans l'université Miskatonic

## H.P. Lovecraft's Arkham

« The Hills Rise Wild » – la recherche d'un météore tombé mène à un fou et à un mal ancien dans les collines au nord de Dunwich. Ce scénario se relie très facilement à la vie étudiante, et constituerait une sympathique excursion pour des étudiants ou des professeurs. Des investigateurs liés étroitement à Armitage pourraient avoir des scrupules à aller à Dunwich.

**« The Condemned »** – scénario court publié pour *L'Appel de Cthulhu*, la portion enquêtes de ce scénario conviendra parfaitement aux enseignants investigateurs. Des étudiants pourraient le trouver trop difficile.

## H.P. Lovecraft's Dunwich

**« Retour à Dunwich »** – le clan Whateley frappe à nouveau. Des investigateurs associés à Armitage auront toutes les raisons de l'intégrer à leur campagne. Il constituerait un projet d'été idéal.

## H.P. Lovecraft's Kingsport

**« Dreams and Fancies »** – le suicide d'un poète entraîne les investigateurs vers un livre empli de rêves et de cauchemars. Une excellente addition à une campagne orientée vers les bibliothèques. Peut-être que le pauvre Baxter était un ancien camarade de chambrée d'un investigateur étudiant, ou l'élève préféré d'un membre du corps enseignant.

**« Dead in the Water »** – une ancienne épave refait surface et menace tout Kingsport. Pour investigateurs expérimentés seulement. Armitage pourrait envoyer les personnages vers ce scénario, craignant une nouvelle Abomination de Dunwich en mer.

## L'évasion d'Innsmouth

**(ou *Escape from Innsmouth*, deuxième édition)**

Si vous suivez la chronologie de Lovecraft, le raid qui a détruit ce port de pêche a déjà eu lieu. Si (comme le suggère *L'évasion*) le gardien souhaite ajuster la date de l'assaut à l'hiver 1929 ou 1930, vous pouvez alors aussi utiliser ce scénario.

**« The Crawford Inheritance »** (deuxième édition anglaise) – un investigateur hérite d'une vieille demeure, et le groupe se retrouve pris dans l'ombre d'Innsmouth. Ajuster l'histoire du personnage concerné pour convenir au scénario demandera du travail de la part du gardien, mais la récompense pourrait se montrer à la hauteur de ses efforts.

**« L'évasion d'Innsmouth »** – les investigateurs répondent à un appel à l'aide et apprennent le noir secret de la ville. Les liens du scénario avec le professeur Armitage et Asenath Waite en font un candidat de premier choix pour l'inclusion dans une campagne.

**« Le raid d'Innsmouth »** – suivant de peu les événements de « L'évasion », ce scénario est probablement un peu trop extrême pour être ajouté à une campagne en cours.

Plusieurs des « **Sinistres graines** » de ce volume s'insèreront sans difficulté dans le flot d'une campagne sur le campus, tout particulièrement « Apportez-moi le courrier d'Innsmouth... ».

## Contes de la vallée du Miskatonic

**« La galerie des horreurs »** – une étrange découverte dans un cirque de monstres mène vers une intrigue et un meurtre. Un candidat de choix pour l'inclusion, pour élèves et enseignants, à condition de faire attention à la façon dont la chronologie de Lovecraft affecte les antagonistes d'Innsmouth (voir précédemment).

**« Un régiment nommé terreur »** – la honte et l'obsession amènent les investigateurs dans une bataille de la Guerre civile. Un scénario idéal pour des étudiants. Considérer l'accroche de l'aventure comme la conséquence potentielle d'une farce d'une fraternité constituerait un point de départ efficace.

**« Le veilleur dans la vallée »** – une fouille archéologique découvre plus que ce que ses participants étaient venus chercher. L'implication d'étudiants dans l'excavation archéologique du scénario serait une introduction parfaite.

**« Fondu au gris »** – une série de meurtres mène à Kingsport. L'investigation potentielle sur un sinistre membre du corps enseignant de l'université Miskatonic fait de ce scénario un candidat idéal. Pour plus d'informations à propos de cet antagoniste, voir « Le Mythe à Miskatonic ».

**« La piste de Yig »** – un autre mal ancien réside à Dunwich. L'accroche est suffisamment généraliste pour facilement accepter la participation d'étudiants ou de professeurs.

## Aventures dans la région d'Arkham

**« Bénis soient les enfants et les bêtes »** – des hommes d'affaires corrompus, des orphe-

lins et des Profonds forment un mélange mortel. L'implication de forces d'Innsmouth et la situation économique décrite dans ce scénario limitera son inclusion à 1929 ou avant.

**« Le bois sombre »** – une fouille archéologique près de Dunwich s'achève sur un mort et sur une intrusion de l'au-delà. Un autre scénario archéologique, vers lequel le Dr Morgan pourrait aiguiller les investigateurs une fois qu'il aura reçu l'appel à l'aide de Hillbredge

## Dead Reckonings

**« Dust to Dust »** – des pillages de tombes mènent à une histoire d'obsession et d'horreur. Un scénario idéal pour étudiants et professeurs.

**« Behold the Mother »** – Shub-Niggurath lâche ses rejetons sur une Arkham insouciante. L'accroche requiert que les investigateurs vivent hors du campus, ce scénario est donc plus approprié aux enseignants et aux plus vieux élèves. Le professeur Armitage sera sans doute impliqué dans l'action par les rumeurs de sinistres marées à Dunwich, et servira de lien idéal.

## Tiré du Matériel du gardien

**« Le petit peuple »** – des gangsters chassent des leprechauns dans les égouts d'Arkham. L'enjeu et le thème du scénario (et ses liens avec la mafia de la ville) sont inappropriés pour une campagne sur le campus, mais le traitement du système des égouts d'Arkham vaut définitivement le coup d'œil. Pour des informations sur le petit peuple lui-même, voir la section du « Guide des tunnels » de ce livre.

## Autres scénarios situés à Arkham ou impliquant l'université Miskatonic

**« La Trace de Tsathoggua »** (dans le supplément du même nom) – L'expédition au Groenland constitue une addition idéale à toute campagne à Miskatonic, peut-être pour les vacances d'été. Sa suite, « La malédiction de Tsathoggua » est également appropriée, bien que le gouffre chronologique entre les deux aventures s'assurera que les investigateurs étudiants aient eu d'ici là leur diplôme.

**« The Pits of Bendal-Dolum »** (tiré de *Cthulhu Classics*) – Armitage est désigné comme lien direct vers ce scénario, et l'inclusion d'un archéologue de Miskatonic nommé Morgan soulève certainement d'intéressantes possibilités. Les raisons secrètes de ce Morgan et son sort probable rendent la substitution de Francis Morgan par Jeremy impossible. Dans *A Resection of Time*, ce scénario était l'inspiration pour l'expédition funeste du Dr Francis Morgan dans le Honduras anglais en 1936 (bien après les événements décrits dans ce livre) qui entraînera la mort du dernier des « trois de Dunwich ».

**« Gate from the Past »** (dans *Cthulhu Casebook*) – d'étranges lumières mènent à une confrontation avec des Choses Très Anciennes et des Shoggoths. Tout professeur valeureux serait impatient d'enquêter sur les étranges événements de l'ouest d'Arkham, comme le seraient des étudiants curieux. Faites attention, toutefois, à la surcharge potentielle de monstres.

**« La plantation »** (dans *Les demeures de l'épouvante*) – le scénario commence nominalement dans Arkham, et peut-être le Dr Gist pourrait-il être un ami d'un enseignant investigateur. La longue excursion en Louisiane pourrait être difficile à caser dans l'emploi du temps d'un étudiant, à moins que le scénario ne prenne place pendant les vacances d'été.

**« Le dieu blême »** (dans *Les Grands Anciens*) – ce scénario prend place dans le presbytère Martensen près d'Arkham, et met en œuvre une confrontation avec Eihort. Des enseignants investigateurs auraient plus de chances d'enquêter sur la mort mystérieuse de ce scénario que des étudiants, mais sans cela cette aventure constituera une addition troublante à une campagne à Miskatonic.

# Université Miskatonic

## Feuille de cours du programme de licence de LL&A

L'obtention du diplôme demande d'effectuer 32 heures de cours par semaine pendant chaque semestre, sur quatre années pour une licence.
Un étudiant doit garder une moyenne de C ou mieux pour obtenir son diplôme.

Les cours obligatoires des « quatre piliers » :
4h par semaine sur 1 semestre = Composition d'anglais (ANG 104)
4h par semaine sur 1 semestre = Études des mathématiques (MATH 112)
4h par semaine sur 1 semestre = Histoire des États-Unis (HIS 144)
4h par semaine sur 1 semestre = Histoire de l'art, ensemble musical, leçons (ART 109/MUS)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |

Langues modernes ou classiques (LM/LC)
4h par semaine sur 4 semestres = deux années complètes dans une langue : FRN, ALL, LC-GRC, ITAL, LC-LAT, ESP

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |

Mathématiques et sciences
Les cours doivent être de niveau 100 ou 200 et appartenir à au moins deux départements différents
4h par semaine sur 3 semestres = choisissez trois cours entre BIO, CHIM, MATH, PHYS + une heure non créditée chaque semaine pour des travaux en laboratoires

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |

Littérature
4h par semaine sur 1 semestre = cours obligatoire, Classiques anglais (ANG 244)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................ |

4h par semaine sur 1 semestre = un cours de littérature au choix (Classiques américains, ANG 246, recommandé)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................ |

Éducation physique (EP)
4h par semaine sur 2 semestres = choisissez un programme de gymnastique ou un sport d'équipe

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................ |
| ........................................ | ........................ |

# Feuille de cours du programme de licence de LL&A

Matière principale
4h par semaine sur 10 semestres = dix cours dans la matière principale, cinq devant être de haut niveau

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |

Matière secondaire
4h par semaine sur 4 semestres = quatre cours dans la matière secondaire, deux devant être de haut niveau. Prendre un cours secondaire n'appartenant pas à LL&A nécessite une autorisation du département

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |

Matières tertiaires
4h par semaine sur 4 semestres = pas plus de deux cours tertiaires par semestre ; deux devront être de haut niveau

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |
| ........................................ | .................................... |

# Université Miskatonic

## Feuille de cours du programme de licence de sciences

L'obtention du diplôme demande d'effectuer 32 heures de cours par semaine pendant chaque semestre, sur quatre années pour une licence.
Un étudiant doit garder une moyenne de C ou mieux pour obtenir son diplôme.

Les cours obligatoires des « quatre piliers » :
4h par semaine sur 1 semestre = Composition d'anglais (ANG 104)
4h par semaine sur 1 semestre = Études des mathématiques (MATH 112)
4h par semaine sur 1 semestre = Histoire des États-Unis (HIS 144)
4h par semaine sur 1 semestre = Histoire de l'art, ensemble musical, leçons (ART 109/MUS)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Langues modernes ou classiques (LM/LC)
4h par semaine sur 4 semestres = deux années complètes en Français (FRN) ou en Allemand (ALL)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Cours obligatoires, Mathématiques (MATH)
4h par semaine sur 2 semestres = une année de Calcul moderne (MATH 228, MATH 229)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Physique (PHYS)
4h par semaine sur 2 semestres = deux cours de PHYS dont un de haut niveau

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Cours obligatoire, Philosophie (PHIL)
4h par semaine sur 1 semestre = Introduction à la philosophie et à la pensée scientifique (PHIL 129)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |

Cours obligatoire, Chimie (CHIM)
4h par semaine sur 1 semestre = Introduction aux procédures des laboratoires (CHIM 113)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |

Cours obligatoire, Anglais (ANG)
4h par semaine sur 1 semestre = Techniques de composition et de notation (ANG 121)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |

Éducation physique (EP)
4h par semaine sur deux semestres = choisissez un programme de gymnastique ou un sport d'équipe

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |

# Feuille de cours du programme de licence de sciences

Arts libéraux (LL&A)
4h par semaine sur 3 semestres = trois cours de LL&A dans au moins deux départements

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Matière principale
4h par semaine sur 7 semestres = sept cours dans la matière principale, trois devant être de haut niveau

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Matière secondaire
4h par semaine sur 4 semestres = quatre cours pouvant être répartis entre deux disciplines complémentaires

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Matières tertiaires
4h par semaine sur 4 semestres = pas plus de deux cours tertiaires par semestre ; deux devront être de haut niveau

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

# Université Miskatonic

## Feuille de cours du programme pré-diplômant en médecine

La validation du programme demande d'effectuer 32 heures de cours par semaine pendant chaque semestre, sur quatre années pour une licence.
Un étudiant doit garder une moyenne de C ou mieux pour pouvoir passer aux études supérieures.

Les cours obligatoires des « quatre piliers » :
4h par semaine sur 1 semestre = Composition d'anglais (ANG 104)
4h par semaine sur 1 semestre = Études des mathématiques (MATH 112)
4h par semaine sur 1 semestre = Histoire des États-Unis (HIS 144)
4h par semaine sur 1 semestre = Histoire de l'art, ensemble musical, leçons (ART 109/MUS)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Langues modernes ou classiques obligatoires (LM/LC)
4h par semaine sur 2 semestres = deux cours de Latin rhétorique (LAT 110, LAT 111)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

4 heures par semaine sur 2 semestres = Allemand ou Français de première année (ALL) (FRN)

| | |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Cours obligatoire, Mathématiques (MATH)
4h par semaine sur 1 semestre = Applications médicales des mathématiques avancées (MATH 225)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Cours obligatoires, Chimie (CHIM)
4h par semaine sur 2 semestres = Chimie organique (CHIM 264, CHIM 265)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Cours obligatoires, Biologie (BIO)
4h par semaine sur 4 semestres = quatre cours en Biologie dont deux de haut niveau

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

Cours obligatoires, Chimie (CHIM)
4h par semaine sur 1 semestre = Introduction aux procédures des laboratoires (CHIM 113)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| ........................................ | ........................................ |
| ........................................ | ........................................ |

# Feuille de cours du programme pré-diplômant en médecine

Éducation physique (EP)
4h par semaine sur 1 semestre = choisissez un sport d'équipe

NUMÉRO DE COURS – Intitulé ........ Instructeur – Semestre

........................................ ........................

........................................ ........................

Sciences de la vie
4h par semaine sur 2 semestres = deux cours au choix en Botanique ou en Zoologie

NUMÉRO DE COURS – Intitulé ........ Instructeur – Semestre

........................................ ........................

........................................ ........................

Cours obligatoires en médecine (MED)
4h par semaine sur 2 semestres = Anatomie humaine (MED 330, MED 331)

NUMÉRO DE COURS – Intitulé ........ Instructeur – Semestre

........................................ ........................

........................................ ........................

4h par semaine sur 2 semestres = Diagnostique médical (MED 426, MED 427)

........................................ ........................

........................................ ........................

4h par semaine sur 4 semestres = quatre cours en MED de niveau 300-400 dans un domaine précis

........................................ ........................

........................................ ........................

........................................ ........................

........................................ ........................

4h par semaine sur 1 semestre = Internat à l'hôpital (MED 490)

........................................ ........................

Matières tertiaires
4h par semaine sur 2 semestres = pas plus d'un cours tertiaire par semestre

NUMÉRO DE COURS – Intitulé ........ Instructeur – Semestre

........................................ ........................

........................................ ........................

........................................ ........................

........................................ ........................

# Université Miskatonic

## Feuille de cours du programme de licence de droit et d'affaires

L'obtention du diplôme demande d'effectuer 32 heures de cours par semaine pendant chaque semestre, sur quatre années pour une licence.
Un étudiant doit garder une moyenne de C ou mieux pour obtenir son diplôme.

Les cours obligatoires des « quatre piliers » :
4h par semaine sur 1 semestre = Composition d'anglais (ANG 104)
4h par semaine sur 1 semestre = Études des mathématiques (MATH 112)
4h par semaine sur 1 semestre = Histoire des États-Unis (HIS 144)
4h par semaine sur 1 semestre = Histoire de l'art, ensemble musical, leçons (ART 109/MUS)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |

Langues modernes ou classiques (LM/LC)
4h par semaine sur 4 semestres = quatre cours dont deux en Latin : FRN, ALL, LC-GRC, ITAL, LC-LAT, ESP

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |

Philosophie (PHIL)
4h par semaine sur 2 semestres = Éthique de base (obligatoire, PHIL 219) + un cours au choix

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| | |
| | |

Histoire (HIS)
4h par semaine sur 2 semestres = deux cours au choix de haut niveau

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| | |
| | |

Cours obligatoires en Anglais (ANG)
4h par semaine sur 1 semestre = Composition avancée (ANG 216)

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| | |

4h par semaine sur 1 semestre = Arguments et débats (ANG 335)

| | |
|---|---|
| | |

Éducation physique (EP)
4h par semaine sur 1 semestre = choisissez un sport d'équipe

| NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre |
|---|---|
| | |
| | |

# Feuille de cours du programme de licence de droit et d'affaires

Sciences et mathématiques

Les cours doivent être pris dans au moins deux départements différents
4h par semaine sur 3 semestres = choisissez trois cours entre BIO, CHIM, MATH, PHYS + une heure non créditée chaque semaine pour des travaux en laboratoires

NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre
.................................................................................... ............................................

Cours de droit (DRT)
4h par semaine sur 1 semestre = Survol du droit commun anglais (DRT 322)
NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre
.................................................................................... ............................................

4h par semaine sur 1 semestre = Décisions en droit constitutionnel américain (DRT 328)
NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre
.................................................................................... ............................................

4h par semaine sur 2 semestres = Théorie des contrats (DRT 320, DRT 321)
NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................

4h par semaine sur 2 semestres = Introduction aux affaires de droit criminel (DRT 316, DRT 317)
NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................

4h par semaine sur 2 semestres = Délits (DRT 312, DRT 313)
NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................

4h par semaine sur 2 semestres = Étude des meubles et immeubles (DRT 318, DRT 319)
NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................

Matière secondaire
4h par semaine sur 4 semestres = quatre cours dans la matière secondaire, deux devant être de haut niveau. Prendre un cours secondaire n'appartenant pas à LL&A nécessite une autorisation du département
NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................

Matières tertiaires
4h par semaine sur 4 semestres = pas plus de deux cours tertiaires par semestre, et deux devront être de haut niveau
NUMÉRO DE COURS – Intitulé | Instructeur – Semestre
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................
.................................................................................... ............................................

VNIVERSITAS MISKATONICIENSIS

OMNIBVS HAS LITTERAS LECTVRIS SALVTEM DICIT

Ex ignorantia
ad saplentiam:

e luce
ad tenebras.

*Cum academiis antiquus mos sit scientiis literrisve humanioribus excultos titulo iusto condecorare nos igitur auctoritate Curatorum nobis comissa*

*ob studia a Professoribus approbata ad gradum*

**BACCALAVREAE ARTIVM *in* METAPHYSICA MEDIEVALI**

*admisimus eique omnia iura honores privilegia ad hunc gradum pertinentia libenter concessimus Cuius rei testominio nomina nostra die mensis Maii XXVII • Anno Salutis MCMLXXXVII et Vniversitatis conditae CCXCVII • Arkhami subscripsimus*

Sigilli Custos

PRAESES

DECANVS



# VNIVERSITAS MISKATONICIENSIS

OMNIBVS HAS LITTERAS LECTVRIS SALVTEM DICIT

*Cum academiis antiquus mos sit scientiis literrisve humanioribus excultos titulo iusto condecorare nos igitur auctoritate Curatorum nobis comissa*

---

*ob studia a Professoribus approbata ad gradum*

**MAGISTRI METAPHYSICAE MEDIEVALAE**

*admisimus eique omnia iura honores privilegia ad hunc gradum pertinentia libenter concessimus*
*Cuius rei testominio nomina nostra die mensis Maii XXVII • Anno Salutis MCMLXXXVII et Vniversitatis conditae CCXCVII • Arkhami subscripsimus*

**Ex ignorantia ad saplentiam;**

**e luce ad tenebras.**

**Sigilli Custos**

PRAESES

DECANVS

# VNIVERSITAS MISKATONICIENSIS

OMNIBVS HAS LITTERAS LECTVRIS SALVTEM DICIT

*Cum academiis antiquus mos sit scientiis literrisve humanioribus excultos titulo iusto condecorare nos igitur auctoritate Curatorum nobis comissa*

---

*ob studia a Professoribus approbata ad gradum*

**PHILOSOPHAE METAPHYSICAE MEDIEVALAE**

*admisimus eique omnia iura honores privilegia ad hunc*
*gradum pertinentia libenter concessimus*
*Cuius rei testominio nomina nostra die mensis*
*Maii XXVII • Anno Salutis MCMLXXXVII et*
*Vniversitatis conditae CCXCVII • Arkhami subscripsimus*

**Ex ignorantia**
**ad sapientiam;**

**e luce**
**ad tenebras.**

**Sigilli Custos**

PRAESES

DECANVS

# Index

# Index des ouvrages occultes

# L'Université Miskatonic

1920

Miskatonic est une université typique de la Nouvelle Angleterre, nichée au cœur de la très conservatrice Arkham, Massachusetts. Loin d'Harvard ou de Princeton, Miskatonic propose cependant des diplômes très convoités dans de nombreux domaines et s'enorgueillit de standards académiques élevés. Cet établissement d'enseignement supérieur est le décor à de nombreux récits d'H.P. Lovecraft et sert de base arrière à d'audacieuses expéditions vers l'inconnu.

Professeurs, élèves, mais également chercheurs ou investigateurs, peuvent tenter d'y trouver les réponses aux questions séculaires. En explorant ses facultés, son musée, sa bibliothèque Orne, ses catacombes ou ses nombreux réseaux d'influences, les curieux peuvent découvrir bien plus qu'ils n'étaient venus chercher : rayonnages obscurs, cultes ésotériques ou créatures rôdant dans les souterrains. Personne n'est étranger aux mystères qui planent sur ces lieux, ni les majors approchés par d'obscures organisations, ni leurs mentors affiliés à quelque ordre occulte.

L'Université de Miskatonic présente le côté académique d'une prestigieuse université, mais dévoile également les mystères qui se cachent dans ses murs. À travers de nombreux portraits de résidents, les règles de vie, l'accès aux ouvrages impies ou la découverte de sociétés secrètes, cet ouvrage ouvre autant la voie à l'apprentissage universitaire de la science et de la raison, qu'à l'initiation aux secrets enfouis. Le manuel inclut trente pages d'ouvrages blasphématoires et un scénario en hommage au plus célèbre universitaire du campus : Herbert West.



Prix public conseillé 38 €

ISBN : 978-2-917994-21-4

9 782917 994214




Chaosium Inc.

WWW.SANS-DETOUR.COM

